

COMMODORE VILÁG 90/9

53 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA

KIS GETTO
·Maestro·

COV TOP 10

C-64

1. NEUROMANCER *(Interplay)*
2. LAST NINJA II. *(System 3)*
3. TEST DRIVE III. *(Accolade)*
4. BATMAN — THE MOVIE *(Ocean)*
5. ZAK MCKRACKEN *(Lucasfilm)*
6. IRON LORD *(Ubisoft)*
7. TURBO OUTRUN *(US Gold)*
8. MYTH *(System 3)*
9. TUSKER *(System 3)*
10. ELITE *(Firebird)*

PLUS4

1. MERCENARY 2.
2. REVS
3. ALIENS
4. ELITE
5. ACE 2.
6. TIR NA NOG
7. ACE
8. BRUNO'S BOXING
9. MERCENARY 1.
10. SABOTEUR

AMIGA

1. POPULOUS *(Electronic Arts)*
2. NORTH AND SOUTH *(Infogrames)*
3. INDY III. ADVENTURE *(US Gold)*
4. FIGHTER BOMBER *(Activision)*
5. KING'S QUEST IV. *(Sierra on Line)*
6. FALCON *(Spectrum Holobyte)*
7. (SHADOW OF THE) BEAST *(Psygnosis)*
8. FUTURE WARS *(Delphine)*
9. THE JETSONS *(US Gold)*
10. INFESTATION *(Psygnosis)*

Hmmm, hát megszületett végre az első igazi CoV Top-lista! Bár eleinte abszolút nem fűllött hozzá a fogunk, mert ugye ízlések, pofonok és formattálandó játékok mindenkinél különböznek — de annyian kértétek, hogy végül mégis csak sikerült kötélnek állnunk. Természetesen a továbbiakban is közönséglistát akarunk csinálni, tehát csakis a Ti szavazataitok befolyásolják a programok helyezését.
Top 10 kéthavonta lesz, hogy elegendő mennyiségű szavazatból tudjuk kiválasztani, mely játékok tetszenek a legjobban nektek. A mostani lista egyébként egész tűrhetően néz ki: túl sok újdonságnak számító dolog ugyan nincs benne, viszont — legalábbis véleményünk szerint — megtalálhatóak benne a jelenleg legjobbnak számító stuffok. **(Csak azt tudnám, hogy az a szerencsétlen ELITE hogyan kerülhetett a 64-listára?! — CoVboy)** Több kommentárt egyelőre nem fűzünk a dologhoz — várjuk továbbra is szavazataitokat.

Intro

Tartalom



Épp ez jutott eszünkbe...

Nagy helló mindenkinek! Hmmm, a viszontlátás öröme mindig felvillanyozza az embert (vagy embereket, ha az 1.75-öt már többes számban kell mondani)! Szóval vége lett a nyárnak és megint itt van egy CoV – némileg megváltozott külső és belső kivitelben. A változás oka: CoVboy átvette a hatalmat és statáriumot hirdetett. Egyrészt azt állította, hogy iszonyú ronda az újság kinézete, másrészt meg meglobogtatta a kezében a "konkurrencia" (576 Kbyte-nak hívják, ha valakinek nem tűnt volna még fel...) első számát. Azt mondta, ezután már nincs szükség a CoV-ban játékismertetőkre, lehet komoly játékleírásokkal foglalkozni végig. Ezután – úgy látszik – beszerzett valamilyen "újságcrunchert" és bezsúfolt 32 oldalra annyi szöveget, amennyi normál esetben egy 150 oldalas könyvet töltene meg (csak győzze gépelni az ember!). Most kérdés az, hogy ez így mennyire lesz olvasható (mikor leadjuk a nyomdába, még az...). Ezután különféle emberek érkeztek: először is egy alacsony szőke, aki előrántott egy kartont és felmutatta azzal, hogy ez a CoV 9 címlapja. Nahát – és ezt Kodreán mester is tudja? CoVboy kommentárja szerint, addig töltötte a Big Mac-eket és a kólákat Kis Getto művész úrba, míg színesben nem volt hajlandó rajzolni. Nemsokára feltűnt két másik figura is, akikkel hosszú éjszakákat susmusoltak, de végül is úgy tűnt eredményes volt a dolog... Ekkor egyedül folytatta tovább az ámokfutását a szövegszerkesztőjével és amikor megvolt minden fekete-fehérben, filctollakat húzott elő, rövid ideig firkálgatott, száműzte az eddigi szép kereteket, aztán "**Szódával elmegy!**" felkiáltással rövid időre távozott. Nemsokára visszatért és megengedte nekünk, hogy megírjuk a bevezetőt – azzal a kitétellel, hogy sírólapról szó sem lehet. Azon kérdésünkre, hogy akkor mégis miről írjunk, azt válaszolta: "**Ami éppen eszetekbe jut...**" Aha. Pontos instrukciók. Ezentúl tehát "Épp ez jutott eszünkbe..." lesz a bevezető címe. Miután átadtuk a végét is az önfeledt egyénnek, ismét elrobogott. Azt mondta, majd küld egy képeslapot Balatonról, amelyben az áll, hogy most már a Pátria nyomdán a világ szeme... Isten óvjon mindenkit attól, hogy visszatérjen a tó mellől!...

Az újságról egyébként az jutott eszünkbe, hogy kértünk (és kaptunk) lapengedélyt, szóval most már nem könyvek vagyunk, hanem újságok. Minő lényegi változás!

A Postáról az jutott eszünkbe, hogy egy kissé gyengélkedik a vidéki terjesztés, így tehát megpróbálunk minél több vidéki eladót megkeresni illetve további terjesztők után nézni.

Az áremelésekről az jutott eszünkbe, hogy mi miért ne emeljünk árat, mondjuk 4 Ft-tal?! Ennek az oka talán az is lehet, hogy pénzsóvár gazemberek vagyunk, de az sem kizárt, hogy a Posta terjesztői jutalékszabályzója játszott szerepet a dologban: eddig 30%-ot vettek le az eladott példányok árából, most már csak 27-et fognak. Természetesen az áremeléses dologból nem akarunk rendszert csinálni...

A késlekedésről az jutott eszünkbe, hogy a CoV valószínűleg késni fog 2 hetet, mert mi is pont ennyit késtünk a nyomdai leadással. Hm. Elnézést. Majd behozzuk valahogy...

Erről az egész bevezetőről az jutott eszünkbe, hogy majdnem úgy néz ki, mint egy eddigi Sírólap. Na nem baj.

Most pedig befejezzük, mert nemsokára elfogy a CoVboy által engedélyezett téglalapunk, másrészt meg a leírások biztos érdekesebbek nálunk. Meg egyébként se jut már eszünkbe semmi...

Szóval jó mulatást mindenkinek!

Ez itt az impresszum helye (merthogy eddig olyan kicsi volt...):

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Címlapterv és GFX: Müller Mihály (Kis Getto)
Munkatársak: két figura a CHROMANCE-ból;
1 db sörnyitó és 2 db magabiztos tehén;
Gábor&Balázs, akik megitták a kávét;
és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Szedés, tipográfia meg ilyenek: már megint CoVboy
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket **Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363** címen (itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni)
ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Info

Ezen az oldalon eddig ugyan játékismertetők voltak, de mivel már van egy teljes újság, aki ismerteti helyettünk jóval nagyobb számban az újabb keletű játékokat (**Vajon melyikre gondoltok? Commodore User? – CoVboy**), az ismertetők részunkről megszűnnek. Ezen az oldalon olyan különféle információs anyagok fognak helyet kapni, amelyet CoVboy levelezőpartnerei különösen igényelnek. Most például megint egy adag software-cég cím van itt, a következő számban ismét ismertetjük a Computer + Video Games GOLDEN JOYSTICK szavazásának eredményét, a továbbiakban bemutatunk néhány nyugati újságot – meg amit még kértek.

US Gold Ltd.
Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham
B6 7AX, England

Psygnosis
Freepost,
Liverpool L3 3AB
England

Electronic Arts
11-49 Station Road
Langley Berkshire
SL3 8YN,England

Microprose
Unit 1, Hampton Road,
Ind. Estate, Tedbury,
Glos. GL8 8LD, England

Empire
4 Stannetts, Laindon,
Basildon, Essex, SS15
6DJ, England

Domark Ltd./Tengen
Ferry House, 51-57
Lacy Road, London,
SW15 1PR, England

Virgin/Mastertonic
2-4 Vernon Yard, 119
Portobello Road,
London W11 2DX,
England

Thalamus
1 Saturn House, Calleva
Park, Aldermaston,
Berks RG7 4QW
England

The Edge
36/38 Southampton
Street, Covent Garden,
London, WC2E 7HE

Ocean Ltd.
6 Central Street,
Manchester M2 5NS
England

Hewson
Milton Park, Milton,
Oxon, OX14 4RX
England

Firebird
Unit 1, Hampton Road,
Industrial Estate,
Tetbury, Glos., England

Imagine Software
6th Central Street,
Manchester M2 5NS
England

Infogrames/Exxos
Mitre House, Abbey
Road, Enfield,
Middlesex EN1 2RQ

Anco Software Ltd.
Unit 10, Burnham
Trading Estate, Lawson
Road, Dartford, Kent

Image Works
Irwin House, 118
Southwark Street,
London, SE1 0SW

CRL Group
7D King's Yard,
Carpenter Road London
E15 2HD England

System 3 Software
Blenheim House, 1 Ash
Hill Drive, Pinner,
Middlesex HA5 2AG

Titus
Unit 4, Stannets
Laindon, Basildon,
Essex SS15 6DJ

UBISoft UK
27 The Avenue,
Brondesbury, London
NW6 7NR England

Rainbow Arts UK
6 Sketty, Brackmills
Park, Northampton,
NN4 0PL, England

Neuromancer

A **cyberpunk** kifejezés kivételesen nem egy zenei stílust/társadalmi réteget jelöl, hanem egy meglehetősen újnak számító sci-fi irodalmi irányzatot. Ezt angolszász írók kis csoportja teremtette meg, élükön **Mark Gibson**-nal, a NEUROMANCER c. első cyberpunk regény szerzőjével. A stílus egy nem túl távoli jövőt rajzol meg: egy teljesen elidegenedett, elszámítógépesített társadalom utópiáját igyekszik az olvasók elé festeni, ahol mind a bűnözés, mind a bűnüldözés igen magas arányú és technikai szintű. Ebben a világban nyoma sincs azoknak a vízióknak és idealista képzelgéseknek, amely a hagyományos sci-fi irodalmat jellemzik: nincsenek engedelmes, minden munkát elvégző robotok és modern emberek, akik hófehér űrruhákban sétálgatnak a patyolattiszta folyosókon. Ehelyett állandóan szemerkélő savas eső, végsőkig kizsarolt és szennyezett természet, szupermodern felhőkarcolók tövében fetrengő kábítószeresek, bandákba verődött, csodamotorokon száguldozó kegyetlen bűnözők, mindenbe beletörődő átlagpolgárok, elképesztően fejlett számítógépes adat- és információhálózatok tárulnak elénk. Azt a világot, amelyet a NEUROMANCER c. regény lefest, nem lett volna túl szívderítő számítógépes játékként feldolgozni, ezért az **Interplay** a játék feldolgozásakor inkább a humoros és bizarr részletekre helyezte a hangsúlyt. Meglehetősen érdekes elegy jött ki belőle, ami ugyan ötvözi magában az arcade- és adventure-játékok stílusjegyeit, mégis teljesen eredeti. A játék 2058-ban játszódik a Japánban, egy olyan társadalomban, ahol az információs források crackelése mindennapos dolognak számít. A kisebb-nagyobb cégek, szolgáltató társaságok adatbázisai állandó célpontjai a cyberspace cowboyok (**Rokon lelkek**... – **CoVboy**) vagy más néven **cyberpunkok** betöréseinek (azaz crackelésének). A cyberpunkok garázdálkodásának köszönhetően a féltett software-eket a tulajdonosaik egyre erősebben igyekeznek védeni: a legális hozzáférést is password-ök nehezítik, a fontosabb adatokat és infokat pedig egy rejtett rendszerben, az ún. **Matrix**-ban tárolják (ezt nevezik másnéven **cyberspace**-nek). A Matrixot egy háló reprezentálja, ahol mátrix-szerűen (X/Y koordinátákkal jelölve), helyezkednek el az adatbázisok, amelyeket az egyszerűség kedvéért egy-egy mértani test szimbolizál. Az adatbázis védelmét egy sebesen pörgő **jégpajzs** (ICE) jelzi, amelyet a megfelelő software-ek bevetésével lehet megtörni. A törősoftware-ek – akárcsak a jégpajzs védekező műveletei – kis lövedékek formájában jelennek meg. Az adatbázisok védelmi rendszerének második lépcsői, az ún. **AI**-k (**Artificial Intelligence**: mesterséges intelligencia), amelyek a jég esetleges feltörése után aktiválódnak és megpróbálják megvédeni az adatbázist. Ezek a játékban emberi arc formájában jelennek meg és gyakran beszélnek is hozzánk. A cyberspace-akciók az agyunk hálózatra csatlakoztatásával történnek, tehát a cyberspace-jelenetek az agyban létrejövő képzetek, amelyek valóságos eredményt hoznak: sikeres crackelés esetében hozzáférhetünk az adatbázisban lévő software-ekhez és infokhoz – peches esetben (pl. egy bivalyerős AI-vel történő találkozáskor) **flatline**-olunk. A flatline az az állapot, amikor az EKG/EEG-görbék már csak vízszintesen futnak, azaz a delikvens agyműködése egyenlő a nullával (gyakorlatilag kómás állapotnak, agyhalálnak felel meg). Ilyenkor nem kell elölről kezdeni a játékot, mindössze az agyunkat kell **kickstart**-olni, azaz újraindítani. Ezt **Chin**, a BODY SHOP tulajdonosa mindig automatikusan megteszi, szerény ellenszolgáltatásképpen pedig elveszi az éppen nálunk lévő készpénzt. Pénzt sokféleképpen lehet szerezni, amire szükségünk is lesz: az AI-k és a jegek semlegesítéséhez elsősorban ez szükséges. Egyrészt először is egy jó minőségű deck-et kell szereznünk (a minőséget itt is nagyon meg kell fizetni...), másrészt pedig minden deck-művelet (legyen az legális hálózati tevékenység vagy cyberspace-akció) pénzbe kerül. Ennyi egyelőre elég is lesz bevezetésnek, most ismerkedjünk meg a játék kezelésével.



▲ **Hello, Mr. Gibson!**

Az irányítás roppant bonyolult tevékenység, mert be kell dugni hozzá egy joystick nevű elmés találmányt a PORT2-be (billentyűzetről '**K**'/':'/'**O**'/'L'/'**SPACE**' vagy '**RETURN**'). Az emberkével jelölt ikont választva mozoghatunk (újabb 'tűz' gomb megnyomás visszaadja a pointert), a többi ikon jelentése a következő:

M (MEMORY): A nálunk lévő pénz, a dátum, az idő és az energia szintje kerül kijelzésre a 'tűz' gomb megnyomására.

I (ITEMS): A nálunk lévő tárgyak listája, használatot a tárgy számának megfelelő billentyűvel vagy a kiválasztásával kérhetünk. Lapozás az '**M**', kilépés az '**X**' billentyűvel. A használat lehet OPERATE (működtetés), DISCARD (eldobás), GIVE (átadás valakinek) – ezeken kívül deckeknél ERASE SOFTWAREZ is létezik, amellyel a feleslegessé vált software-eket törölhetjük.

P (PAX): Belépés a Public Access System-be (ld. később).

T (TALK): Beszélgetés valamelyik szereplővel. Egy gondolatfelhőben megjelennek a szövegek, amiket éppen mondhatunk (váltogatás joy-jal, a megfelelőnél '**SPACE**' vagy 'tűz'). Mások szövegeit szintén '**SPACE**'-szel lökhetjük tovább – ha már nagyon unjuk a sok fecsegést, akkor be lehet kapcsolni az autofire-t is...

S (SKILLS): Ennek a választásával a korábban megszerzett és beültetett skill-chipek listája jelenik meg, amelyek közül kiválaszthatjuk, hogy éppen melyiket akarjuk használni.

R (ROMCHIP): a játék későbbi részén szerezhetünk ilyet. Ebben más (a játékban nem szereplő) cyberpunkok tudása van eltárolva, amelyet aktiválva hasznos dolgokat csinálhat nekünk (a cyberspace-ben önállóan is megszólal, ha figyelmeztetni akar valamire bennünket). A neve egyébként Dixie Flatline.

D (DOS): Csak a szokásos funkciók, mint LOAD, SAVE, NEW GAME és QUIT.

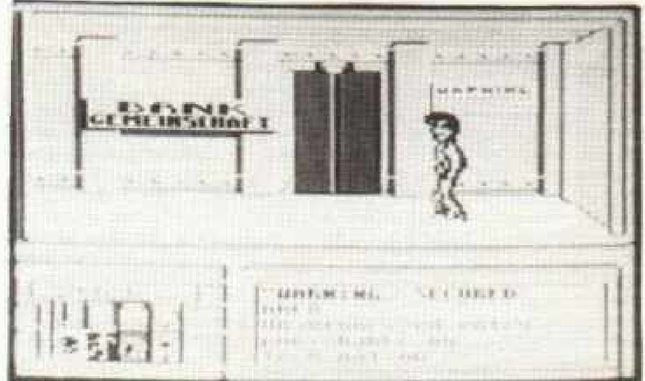
A PAX (Public Access System) használata: a PAX-ba bárhonnan beléphetünk, ahol van a falon PAX-booth (kékes színű terminál). A címkép után elméletileg be kéne írni a kívánt adatbázis elérési kódját, de – hála a FRONTLINE áldásos tevékenységének – elegendő bármilyen karaktert elküldenünk és bejelentkezik a PAX-"menü". A BANKING ACCESS INTERLINK egy bankszámla, ahonnan download-olhatunk pénzt a zsebünkbe, illetve upload-olhatjuk a nálunk lévő felesleges összeget. (**Nem kell aggódni a sok szép "magyaros" kifejezés miatt: ha egyszer jó kedvünk lesz, majd egy ünnepi különszámban szinkronizáljuk a leírásunkat...** – **CoVboy**) Itt van egyébként feltüntetve a BAMA ID-nk (a XXI. században ez dívik személyi szám és igazolvány helyett) is, amelyet nem árt megjegyeznünk, mert később szükségünk lesz rá (mindig változatlan: 056306118). A BULLETIN BOARD egy üzenetrögzítő-szerűség, amellyel üzeneteket küldhetünk illetve vehetünk. Érdemes pofátlan módon elolvasni a másoknak szóló üzeneteket is, mert érdekes dolgokat tudhatunk meg belőlük.

Deck-ek használata: ha van nálunk deck és a jelenlegi helyszínen van cyberjack (sárga csatlakozó a falon), akkor behatolhatunk egy adatbázisba. Kezdetben csak egy UXB-nk van, ami nem alkalmas a cyberspace-be történő belépésre, ezzel csak COMLINK-et használhatunk. A COMLINK olyan program, amellyel beléphetünk valamelyik társaság adatbázisába (a nagyobb verziószám magasabb teljesítményt, további társaságok adatbázisainak elérését takarja, a legjobb a COMLINK V6.0). Tehát ha van cyberjack, akkor használjuk a decket (OPERATE) és megjelenik egy ablak, amelyből letölthetjük a használni kívánt software-t, jelen esetben valamelyik verziószámú COMLINK-et. A COMLINK kéri az elérni kívánt adatbázis belépési kódját (LINKCODE), majd megjelenik a cég neve és következik a password begépelése. A password egyes vagy kettes szintű hozzáférést biztosít az adott adatbázishoz, ajánlott a magasabb szint használata. Miután elértük az adatbázist két dolgot tartsunk szem előtt: a SOFTWARE LIBRARY tartalmazza a számunkra fontos, lehívható programokat, valamint a pénzünk az adatbázis használatával eltöltött idővel arányban fogy. Az üzeneteket (BULLETIN, MESSAGES) természeten itt is érdemes elolvasni. A SOFTWARE LIBRARY-ban kiválasztott programot TRANSMISSION-nel (adatátvitellel) kapjuk meg (DOWNLOAD COMPLETE). Ha esetleg DECK INCOMPATIBLE üzenetet kapnánk, akkor a kiválasztott program nem felvehető darab. DECK IS FULL üzenetet kapunk, ha betelt a DECK memóriája – ilyenkor valamilyen software törlésével kell helyet felszabadítanunk. A nálunk lévő programok mennyiségének a deck-ünk kapacitása szab határt: az UXB deck kapacitása 5 RAM, azaz 5 db program fér el benne. Ebből is egyet lefoglal a COMLINK hálózati software, tehát semmi esetre sem nevezhetjük magunkat egy két lábon járó software-áruháznak. A teendő tehát nagyon egyszerű: mindig töröljük, ami nem kell és minél előbb vegyünk magunknak egy 25 RAM-os deck-et.

Cyberspace-akció: először is egy cyberdeck-et kell szereznünk (a triff kategóriájú deck-ek közül valamelyik), lehetőleg **Samurai Seven** vagy **Ono-Sendai Cyberspace VII** típusút és rendelkeznünk kell egy COMLINK V6.0 hálózati software-rel, mert csak ez biztosítja cyberspace elérését egy falon lévő cyberjack-en keresztül. A jobb oldali panelen lévő + jeleken sinusoló pont jelzi az EEG-hullámainkat (az agykéreg működését jelző elektromos jelek), ha a vonal piros vagy már csak vízszintesen fut, akkor flatline (vagyis beállt az agyhalál). A függőleges narancssárga csíkon lévő két fekete sáv a jég energiáját mutatja (ha 0, akkor megtörtük). Alul a háromszínű csíkon a vékony vonalak agyi energiánkat mutatják, amire nem árt figyelni, mert egyes jegek és főleg az AI-k igen durva ütéseket tudnak bevinni. Középen látható az

üzenetablak, balra az ikonok pedig nagyjából megegyeznek az eddig megszokottal. Az ITEMS ikon a gyors crackelés érdekében ilyenkor kizárólag a nálunk lévő programokat mutatja, az EXIT ikonnal kiléphetünk a cyberspace-ből, az ERASE-zel pedig törölhetjük a feleslegessé vált stuffokat. A Matrix térbeli hálóként terül elénk, a koordinátákat és a zónaszámot az üzenetablak alatti ablakokban láthatjuk. A Matrix 8 zónára van felosztva és a zónahatárokat (eleinte) nem léphetjük át. A megfelelő zónákba így a megfelelő városrészben lévő cyberjack-re csatlakozva tudunk bekerülni (később, egy **Easyrider** nevű stuff beszerzése után már szabadon kóricálhatunk a cyberspace-ben is). Az adatbázisok a Matrixban nagy mértani testek képében jelennek meg: ha megközelítünk egyet akkor ENTER DATABASE? Y/N kérdést kapunk (**Vajon mit jelenthet? – CoVboy**). Ha belépünk, akkor láthatjuk a jeget az adatbázis körül forogni. 'X' billentyűvel távozhatunk, vagy megpróbálhatjuk megtörni a jeget. Ehhez először is lassítsuk le valamilyen **Slow x.0** software-rel – a jég védekező programjai ettől lassabban repülnek (5.0-nál már csak vánszorognak) és a lassulás ideje alatt újabb támadósoftware-eket vethetünk be. Ilyenkor javasolt valamilyen vírus használata, amellyel akadályozhatjuk a jég belső adatforgalmát. A jég ilyenkor zöld színűre színeződik a vírus erejétől függő időre. (Figyelem! Egy vírus egy törésnél csak egyszeri bevetésre alkalmas, tehát lehetőleg legyen nálunk több is.) A vírus után vessünk be **icebreaker** (jégtörő) programokat, lehetőleg minél nagyobb verziószámúakat és egymást követően mindig másikat. A cserebererére azért van szükség, mert a használat rontja a törősoftware hatékonyságát, azaz minél többször vetünk be egyet, annál kisebb lesz a hatása. Ha megtörtük a jeget, akkor szétporlad és szabad az út. Ilyenkor néha egy AI-ba botlunk bele, amelyeknek a kiirtásához általában valamelyik skill-ünket (tudásunkat) célszerű felhasználnunk, az adott AI gyenge pontja szerint. A különféle skill-jeink úgy lesznek egyre magasabb szintűek, ahogy egyre több adatbázist törünk meg – AI-k ellen csak akkor támadjunk, ha a skill-ek már elég magas szintűek. Skill upgrade-re (tudásfejlesztés) mód van máshol is, némi készpénz fejében.

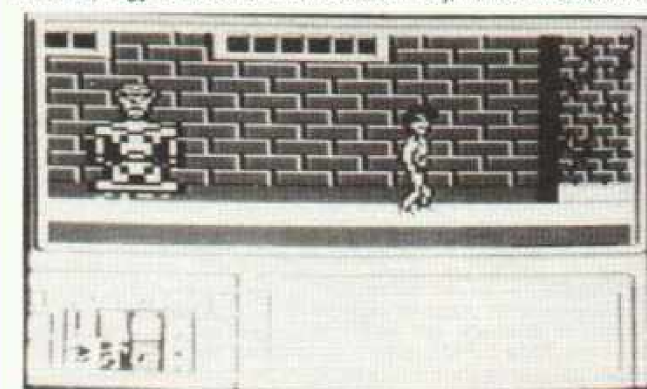
További hasznos tanácsok töréshez: ha infot akarunk a jégről, akkor vessünk be egy **Probe x.0**-t, amely a jégről visszapattanva információt hoz arról, hogy milyen erős a jég, van-e AI, stb. Törés közben különféle károsodások is érnek bennünket: ha eltalál bennünket egy ellensoftware, akkor az leveszi az energiánkat. Ha az energia már vészesen leapadt, akkor használjunk egy **Armorall x.0**-t, amely teljesen felnyomja az energiánkat (a verziószám mutatja, hogy egy crackelés alatt hányszor használhatjuk). Nagyobb ütésváltások után nem árt kilépni a cyberspace-ből és addig pihenni, amíg az energiamutató visszaáll 2.000-re (ilyenkor a jég vagy az AI energiája is visszaáll). Ez alatt az idő alatt sérült software-inket ápolgathatjuk (ha törés közben a képernyő beremeg, ez jelzi, hogy valamelyik software megsérült – az ITEMS listán egy mínusz jelzés jelenik meg mellette). Az ápoláshoz egy elég jól felfejlesztett DEBUG chip-re van szükségünk: válasszuk ki a skill-listáról, majd a megjelenő programlistáról jelöljük ki a sérülteket. A javítást a chip automatikusan elvégzi – ha mégsem, akkor még fejlesztenünk kell. Sérült programokkal ne lépjünk be a cyberspace-be!



▲ **Hol van má' egy nyomorult cyberjack?**

Ennyi egyelőre elég is lesz bemelegítésnek, most visszakanyarodhatunk a történethez: az AI-k a cyberspace-ben egyre nagyobb önállóságra és hatalomra tesznek szert és megindul közöttük a háború. Két tábor alakul ki: az egyik a **Greystoke**, a másik pedig a **Neuromancer** nevű AI köré szerveződők csoportja, akik mindketten a Matrix feletti teljes uralomra törekednek. Időközben **Chiba City** (ez a város a játék helyszíne) cégeinek adatbázisait egyre több cyberpunk kezdi dézsmálgatni. Az AI-k erősödése miatt viszont az utóbbi időben egyre többen hagyták ott a fogukat a cyberspace-ben. Számunkra is elég sok üzenetet küldenek, amelyekből kiderül, hogy csekélységünkre is nagyon számítanak a veszélyes védelmek feltörésében. Különösen egy **Matt Shaw** nevű cyberpunk üzen sokat, de az, hogy tulajdonképpen kicsoda ő, csak a játék végén fog kiderülni... Az általános feladatunk tehát az, hogy beszerezve a szükséges felszereléseket (megfelelő minőségű deck, feltejlesztett software-ek és skill-ek) utánajárjunk a cyberspace-ben történő különös eseményeknek. Mielőtt belevágnánk a dologba, egy megjegyzés: senki ne számítson "Így-Tudsz-Gyorsan-Végigrohanni-A-Játékon"-típusú lépésről-lépésre megoldásra, mert akkor CoVboy Postát is kiszorítottuk volna az újságból... (**Tiltakozom! – CoVboy**) Tehát most egy nagy tipphalmaz következik, amellyel a játék könnyen végigjátszható:

Miután már órák óta szendergünk a CHATSUBO BAR-ban egy tál szintetikus spagettiban, ideje lenne magunkhoz térni. **Ratz**, a tulaj fizetésre szólít fel bennünket, de csak 6 dollár van nálunk (chip-ben), tehát lépjünk be a PAX-ba és szedjünk le az ACCESS BANKING INTERLINK-ről $2.000-et (több nincs is rajta), majd kilépés után vegyük elő a tárgyak közül a $-t és adjunk **Ratz**-nak 46-ot. Ezután távozhatunk is – ide sem jövünk többet, mert a bárt hatóságilag bezárják (tömeges spagetti-mérgezés miatt...). A lawbot (törvényrobot) ránkszól, hogy kotródjunk innen. Legyünk jó fiúk és engedelmeskedjünk: menjünk a MICROSOFTS-ba és kérdezzük meg **Larry Moe**-tól, hogy mit tud a COPTALK-ról. A válasza nagyon egyszerű: eladásra kínál egy ilyen típusú chip-et. Vegyük meg tőle, majd szedjük elő a tárgyaink közül és ültessük be a fejünkbe (OPERATE). A COPTALK-kal a DONUT WORLD-ben lévő rendőrből húzhatunk ki információkat (egyébként letartóztat bennünket), a chip-et fejlesztve további infok érkeznek tőle. Menjünk át a SHIN'S PAWN SHOP-ba és közöljük **Shin**-nel, hogy most nincs nálunk pénz, majd később visszafizetünk mindent. Erre kidob bennünket az UXB deck-ünkkel együtt, amiért viszont nem kell fizetnünk (ez ugyanis egy zálogház volt...). Menjünk most a GENTLEMAN LOSER-be. **Shiva** közli velünk, hogy van valamije a számunkra – feleljük azt, hogy bármi is az, reméljük, hogy nem fertőző ("Whatever is..."). **Shiva** válasza után mondjuk meg, hogy a CRYPTOLOGY chip-re gondol és meg is kapjuk tőle, mintha megvennénk, csak nem kell érte fizetnünk (pontosabban 0 dollárt kell fizetnünk). Egy lame chip minden igazi cyberpunkot virágos jókedvre derít, tehát folytassuk a csevegést: kérdezzük meg, mit tud GUEST PASS-ról és megkapjuk tőle azt is (ez a meghívókártya jól jön majd a MATRIX RESTAURANT-ben). Itt vehetünk még HARDWARE REPAIR chip-et (szervizchip), mert az UXB gyakran bedöglik (HARDWARE FAILURE). Egy ezredes az ára, de az sem baj, ha nem vesszük meg a chip-et: esetleges hiba esetén csak ismételjük meg a belépést.



▲ **"Na, húzódjon innen, fiam!..."**

Ezután lépjünk be a CHEAP HOTEL adatbázisába (hál'istennek **Shin**, a stokiból benne hagyta a COMLINK 1.0-t) 2-es hozzáférési szinttel (COCKROACH) és EDIT BILL, hogy a balansz nulla legyen. Ezután rendelni fogunk a hoteltől (ORDER ROOM): egy adag kaviárra lesz szükségünk. Ezután ismét EDIT BILL, hogy ezt a költséget is nullára redukáljuk (ha nem lenne világos valakinek, akkor most éppen loptunk vagyis töröltük a tartozásunkat: egy fityingbe sem kerül a dolog). Ha kedvünk szottyan egy kis "agytornára" (csak egy idevágó szóvicc volt, hihi), akkor a REGULAR FELLOWS-ból lemásolhatjuk a BATTLECHESS 2.0 programot (**Egy kis Interplay-reklám, hm? – CoVboy**). A WORLDCHESS adatbázisba belépve játszhatunk vele egy-két partit – a nyertes játszmáért 250 dollár üti a markunkat.

Menjünk vissza a CHEAP HOTEL-be, ahová elég belépnünk és már nálunk is a kaviár (egyébként kidobnának, mert nem rendeztük a számlánkat). A kaviárnak CRAZY EDO'S-nál vesszük hasznát, mert **Edo** annyira örülni fog neki, hogy letölt nekünk egy COMLINK 2.0-t a deck-be (a CHEAP HOTEL-be visszatérve használjuk is egyből a deck-et és töröljük le a feleslegessé vált COMLINK 1.0-t – vagy például adjunk fel hirdetést a CoV-ban, hogy "**Nemannyiraszuper hálózati software-emet 1 évnél nem öregebb Porsche 959-re cserélném**."). Az új rendszerrel egyből be is léphetünk a PANTHER MODEMS-be, ahonnan lemásolhatunk egy COMLINK 3.0-t (2.0 törlendő). Ezután lépjünk be a SOFTWARE ENFORCEMENT AGENCY-be 2-es szintű eléréssel: innen lehívhatunk egy COMLINK 4.0-t és egy SEQUENCER 1.0-t. Ez utóbbi kedves kis jószág: majd generál nekünk password-öt ott, ahol éppen nem jut eszünkbe vagy nincs nyitva egy CoV mellettünk. Ugyanitt egyébként felnyomhatjuk 2-es szintre a COPTALK chip-et. Most szemétkedni fogunk egy kicsit, mert **Larry Moe** mindig megakadályozza, hogy bejussunk a boltja hátsó részébe: még mindig a COMLINK 3.0-val lépjünk be CHIBA CITY POLICE-hoz kettes

szinttel (a továbbiakban mindenütt level 2 elérés, ha lehetőség van rá) és kérjünk WARRANTS LIST-et (a körözött személyek listája). Írjuk át bármelyik nevet **Larry Moe**-ra, a BAMA ID-je 062788138 (a FUJI ELECTRIC alkalmazottainak a listájában találtuk meg). Ez egy igen közkedvelt és tréfás cyberpunk játék, amit a XX. században "feljelentősdi"-nek vagy "lakossági bejelentés"-nek hívtak: a rendőrség szépen elhurcolja a derék **Larry**-t, aki most már nem tesz keresztbe nekünk. Most például rá lehet gyújtani vagy az se rossz ötlet, ha mentünk egy állást. Kicsit darabosabban folytatjuk tovább:

- Az E.S.F.A. adatbázisába belépve szerezhetünk 5.0-ás, a TOZOKU-ban 6.0-ás COMLINK-et.
- A METRO HOLOGRAFIX-ban skill után érdeklődve vehetünk DEBUG és ICE BREAKING chip-et, valamint joystick után tudakozódva vehetünk egy "Szent Joystick"-et. A joystick-et a HOUSE OF PONG-nál lévő szerzetes örömmel fogadja és ad helyette egy ZEN és egy SOPHISTRY skillchip-et (az AI-k ellen jól fognak jönni).
- JULIUS DEANE-nél vásárolhatunk PHENOMENOLOGY, PSYCHOANALYSIS és PHILOSOPHY skillchip-eket.
- A MATRIX RESTAURANT-ban vásárolhatunk LOGIC és SOFTWARE ANALYSIS skillchip-eket és upgrade után érdeklődve felfejleszthetjük 5 skill-ünket (természetesen egy százast kérnek cserébe/db).
- Ha van MUSICIANCHIP-ünk, akkor a ZION CLUSTER-ben zenéljünk egy kis dub-ot és ingyen utazhatunk a FREESIDE-ra.

Talán mindenkinek feltűnt idáig, hogy kissé költséges szórakozás **Chiba City**-ben cyberpunknak lenni (azonkívül nem ártana most már egy cyberspace-kompatibilis deck-et is beszerezni). Néhány tipp már volt eddig is (például a sakkozás) a *pénzszerzésre, nézzünk tehát meg néhányat:*

- A BODY SHOP-ban eladhatjuk néhány testrészünket, amelyeket olcsó műanyag-pótlással helyettesítenek. Ez azonban nem ajánlatos, mert egyrészt kétszer annyiért lehet visszavásárolni, mint amennyiért eladtuk, másrészt az energiánk az eredeti 2.000-ről 840-re esik vissza és a cyberspace-ben úgy levernének minket, mint CoVboy a kalapját.
- Küldjünk üzenetet **Armitage**-nek a PAX-ban: lépjünk be, BULLETIN BOARD és SEND MESSAGE. Címzett: **Armitage**, üzenetnek elég az ID-nk ('**RUN/STOP**'-pal lehet elküldeni az üzenetet). Lépjünk ki, majd vissza a BULLETIN-be és nézzük meg az utolsó üzenetet, amit **Armitage** a nevünkre küldött. Megtudjuk, hogy máris átutalt a PAX-számlánkra 10.000 dollárt. Isten tartsa meg jó szokását... ACCESS BANKING és szedjük le róla az egészet. Vigyázat! **Armitage** a MATRIX RESTAURANT elé hív bennünket, de oda csak 17-e után menjünk (előtte sem árt menteni), mert őt elkapták és minket is elvinnének a rendőrök, mint bűntársat. Ha tiszta a levegő, csak egy lawbot van a helyszínen, aki azt hajtogatja, hogy haladjunk tovább.
- Miután megvan a COMLINK 6.0, lépjünkbe a HOSAKA CORPORATION adatbázisába és töltsük le nekik, mert keresik. Ez 7.500 dollárt jelent nekünk. HOSAKA-tól még ne lépjünk ki: hívjuk le az alkalmazottak listáját (EMPLOYEE LIST) és az EDIT-tel szerkesszük át úgy, hogy valamelyik alkalmazott helyett beírjuk a nevünket és a BAMA ID-nket. Ez két dologra is jó: mondjuk a High Tech Zone-nál álló őrrobotnak, hogy a HOSAKA-nak dolgozunk és átenged bennünket az ellenőrzési ponton; rögtön mehetünk is a HOSAKA irodájába, ahol 10.000 dollár képében már vár bennünket a havi fizetésünk.
- Betegesen kapzsi cyberpunkok később betörhetnek egy svájci bankba: ehhez először is egy SEQUENCER 1.0 szükséges, mert a belépési kód nem ismert. Ha megvan a program, lépjünk be a BANK OF ZURICH adatbázisába és használjuk a címképernyőnél (ez majd generál belépési kódot). Nyissunk csekkszámlát minimum 1.000 dollárral, majd gyűjtsunk törőprogramokat és a cyberspace-ben crackeljük a BANK OF BERNE (vigyázat, AI is van ott). Ha sikerült bejutnunk, kérjünk FUND TRANSFER-t és írjuk be a következőket: 121519831200 ('**RETURN**'), LYMA 1211 MÁRZ ('**RETURN**'), BOZOBANK ('**RETURN**') és 712345450134 ('**RETURN**'). Az utolsó '**RETURN**' a BOZOBANK számlaszámot zárja le, ezután 500.000 dollárig hívhatunk le pénzt. Ebből érdemes legalább 400.000-et a PAX számlára átteni, mert később csak onnan tudunk pénzhez jutni (ld. flatline). Ez a tipp egyébként már volt egyszer a CoV 7-ben.

Miután sikeresen összelopkodtunk egy kalap pénzt, menjünk el **Asano**hoz és kérdezzük meg miért nevezi őt **Crazy Edo** disznónak? **(Jó kérdés... – CoVboy)** **Asano** dörgedelmei után mondjuk azt, hogy észrevételeink szerint nem túl jó barátok és mi az ilyen dolgokat hamar észrevesszük. **Asano** gyanakodva érdeklődik, hogy **Edo** a barátunk-e, mire válaszoljuk azt, hogy Edo tulajdonképpen egy "gnat's eyeball" és a leghelyesebb lenne szétrúgni a fejét egy vasalt csizmával. Ennek meg is van a hatása: Asano bölcs személynek nevez bennünket és az árukínálatát 20%-os engedménnyel fogja elénktárni. Most már megvásárolhatunk egy **Samurai Seven** vagy jobb esetben egy **Ono Sendai Cyberspace VII** deck-et (a többi triff kategóriájú is jó, csak magas legyen a RAM-száma), amellyel már beléphetünk a cyberspace-be. Mielőtt ezt megtennénk, még menjünk vissza a CHEAP HOTEL-be és másoljuk le az összes törősoftware-t a GENTLEMAN LOSER és TOZOKU adatbázisokból. Teljes a fegyverzet, nyomulhatunk a cyberspace-ben! Az itteni teendők már mindenkinek a saját elképzeléseire vannak bízva, amelyek kialakításához valószínűleg jól jönnek az alábbi useful táblázatok:

Skillchip-ek

Chip neve	Funkciója	Ára	Hol szerezhető?	Upgrade	Mennyi?
COPTALK	rendőrbeszéd	100	MICROSOFTS	SOFTEN	– –
CRYPTOLOGY	kódmegfejtés	–	GENTLEMAN L.	Julius Deane	2.500
HW-REPAIR	deck javítása	1.000	GENTLEMAN L.	MATRIX REST.	100
EVASION	menekülés AI-tól	2.000	Lupus Yond.	MATRIX REST.	100
SW ANALYSIS	programelemző	1.000	MATRIX REST.	MATRIX REST.	100
DEBUG	programhibajavító	1.000	METRO HOLO.	MATRIX REST.	100
ZEN	AI ellen	– –	HOUSE PONG	MATRIX REST.	100
SOPHISTRY	AI ellen	– –	HOUSE PONG	– –	– –
ICEBREAKING	?	1.000	METRO HOLO.	– –	– –
LOGIC	AI ellen	1.000	MATRIX REST.	– –	– –
MUSICIANCHIP	zenejátszó	1.000	MATRIX REST.	– –	– –
BARGAINING	alkudozás	1.000	Julius Deane	– –	– –
PSYCHOANALY.	AI elemző	1.000	Julius Deane	– –	– –
PHENOMENOL.	AI ellen	1.000	Julius Deane	– –	– –
PHILOSOPHY	AI ellen	1.000	Julius Deane	– –	– –

Megjegyzés: itt most per pillanat éppen nincs, de a többi táblázatban biztos, hogy mindenhol lesz.

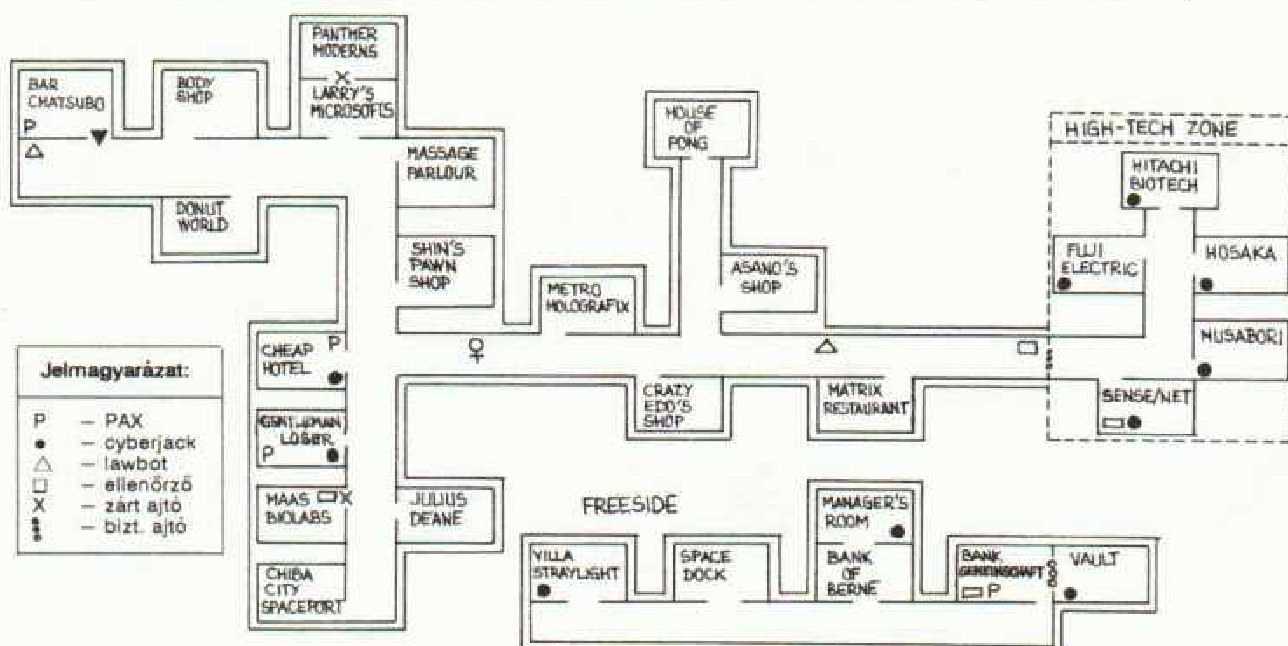
Cyberspace programok

Név	Rövid	Funkció
LOGICBOMB	LB	jégtörő
DRILL	DR	jégtörő
CONCRETE	CO	jégtörő
BLOWTORCH	BT	jégtörő
DECODER	DE	jégtörő
HAMMER	HM	jégtörő
DOORSTOP	DS	jégtörő
DEPTHCHARGE	DC	jégtörő
THUNDERHEAD	TH	vírus
JAMMIES	JA	vírus
INJECTOR	IN	vírus
ACID	AC	vírus
PYTHON	PY	vírus
ARMORALL	AR	energiatöltő
PROBE	PB	info a jégről
SLOW	SL	jéglassító
MIMIC	MI	álcázó
CYBERSPACE	CY	direkt cyber
EASYRIDER	ER	zónahatár ki

Megjegyzés: a KGB 1.0-t ne vegye fel senki, mert használatakor egyenesen a KGB-hez kerülünk. **(Mondjam, hogy mi van ott?... – CoVboy)** A BLAMMO 1.0 szintén használhatatlan icebreaker, mert crackelés közben ellenünk fordul.

COMLINK X.0-val elérhető adatbázisok				
COM.	**Társaság**	**LINKCODE**	**LEVEL1/LEVEL2 PASSWORD**	**Software neve és célja**
1.0	REGULAR FELLOWS	REGFELLOW	VISITOR/– –	BattleChess 2.0, sakk Scout 1.0 paswordellenőr
	CONSUMER REVIEW	CONSUMEREV	REVIEW/– –	– –
	ASANO COMPUTING	ASANOCOMP	CUSTOMER/VENDORS	– –
	WORLD CHESS FED.	WORLDCHESS	NOVICE/MEMBER	– –
	CHEAP HOTEL	CHEAPO	GUEST/COCKROACH	– –
2.0	PSYCHOLOGIST	PSYCHO	NEW MO/BABYLON	– –
	PANTHER MODERNS	CHAOS	MAINLINE/– –	COMLINK 3.0, rendszer (Mindbender 3.0) (Videosoft 1.0)
	INT. REV. SERVICE	IRS	TAXINFO/AUDIT	– –
	FUJI ELECTRIC	FUJI	ROMCARDS/UCHIKATSU	– –
3.0	CHIBA TACT. POLICE	KEISATSU	WARRANTS/SUPERTAC	– –
	HITACHI BIOTECH	HITACHIBIO	GENESPLICE/BIOTECH	– –
	COPENHAGEN UNIV.	BRAINSTORM	PERILOUS/– –	– –
	SW ENF. AGENCY	SOFTEN	PERMAFROST/– –	COMLINK 4.0, rendszer Sequencer 1.0 passmaker
4.0	CIT. FOR FREE MATRIX	FREEMATRIX	CFM/– –	Káros programok!
	EASTERN S.F.A.	EASTSEABOD	LONGISLAND/– –	COMLINK 5.0, rendszer
	GENTLEMAN LOSER	LOSER	WILSON/LOSER	Blowtorch 1.0, icebreaker Hammer 1.0, icebreaker Probe 3.0, iceinfo (PickUpGirls 1.0)
5.0	TOZOKU IMPORTS	YAKUZA	YAK/– –	Comlink 6.0, rendszer Decoder 1.0, icebreaker Blowtorch 1.0, icebreaker
	HOSAKA CORP.	HOSAKACORP	BIOSOFT/FUNGEKI	Comlink 5.0, de már van
	BANK GEMEINSCHAFT	BANKGEMEIN	EINTRITT/VERBOTEN	Decoder 1.0, icebreaker (BudgetPal 24.0), hehe (ReceiptForger 7.0)
	MUSABORI INDUSTRIES	MUSABORIND	SUBARU/– –	– –
6.0	BANK ZURICH ORBITAL	BOZOBANK	(Sequencer-rel)	– –
	CHIBA C.C.J.S.	JUSTICE	(Sequencer-rel)	– –
	N.A.S.A.	VOYAGER	APOLLO/– –	– –

Megjegyzés: A zárójelben lévő software-ek nem lehívhatóak. A CONSUMER REVIEW-nál $200-ért minőségi- és árlistát kaphatunk a deck-ekről (felesleges), ASANO COMPUTING-ban pedig Asano reklámjai és ajánlatai vannak.



Cyberspace adatbázisok					
Zóna	**Adatbázis neve**	**X/Y**	**Beszerezhető**	**AI neve**	**gyenge pontja**
0	CHEAP HOTEL	112/112	--	--	--
	PANTHER MODEMS	224/112	CY, BT3, DE2, TH1	--	
	REGULAR FELLOWS	208/32	PB3	--	
	PSYCHOLOGIST	96/32	--	**Chrome**	PHILOSOPHY
	CONSUMER REVIEW	32/64	--	--	--
	WORLDCHESS CONF.	160/80	--	**Morphy**	LOGIC
	ASANO COMPUTERS	16/112	--	--	--
1	GENTLEMAN LOSER	416/64	IN1,DR1,SL1,PB3,HM1,BT1		--
	TOZOKU IMPORTS	480/80	AC1,DR2	--	--
	TACTICAL POLICE	288/112	--	--	--
	SW.ENFORCEMENT	352/64	TH2	--	--
	COPENHAGEN UNIV.	320/32	PB4,DS1,JA1	--	--
	FREE MATRIX	352/112	Károsak!	**Sapphire**	SOPHISTRY
	EASTERN S.F.A.	384/32	TH2	--	--
	INT. REV. SERVICE	272/64	--	--	--
	N.A.S.A.	448/32	BT4,DC4,PY2	**Hal**	LOGIC
	JUSTICE	416/112	--	--	--
2	HITACHI BIOTECH	32/192	--	--	--
	HOSAKA CORP.	144/160	CO1,MI2,SL2,HM4,IN2	--	
	MUSABORI IND.	208/208	Kuang Eleven1	**Greystoke**	HEMLOCK1
	FUJI ELECTRIC	112/240	--	--	--
3	BANK OF BERNE	336/160	AA1,SL3,PB10	**Gold**	PHILOSOPHY
	FREE SEX UNION	288/208	--	**Xaviera**	PHENOMENOLOGY
	TURING REGISTRY	432/240	--	--	--
	DEFENSE A.R.P.	336/240	JA2,DR3,TH3,IN3,CO2	--	
	STRIKE FORCE S.F.	464/160	ER,AA1,PY3,DC3,SL3	--	
4	SENSE/NET	48/320	--	--	--
	GRIDPOINT	160/320	AA2,HM5,IN3,TH3,JA3	--	
5	BANKGEMEINSCHAFT	304/320	--	--	--
	BANK OF ZURICH	336/368	--	--	--
	NIHILIST	416/368	SL4,AC3,LB3,PY5	--	
	INT. SEC. AGENCY	448/320	LB3,DS4,IN5,AA3,HM6	--	
	BELL EUROPA	384/288	AC5,TH4	--	--
6	MAAS BIOLABS	112/480	--	**Sigfrid**	PHENOMENOLOGY
	K.G.B.	112/416	LB6,CO5,SL5, PB15,DC8,IN5,AA4,JA4	**Lucifer**	LOGIC
7	TESSIER-ASHPOOL	384/416	--	**Wintermute**	SOPHISTRY
	ALLARD TECH.	432/464	--	**Neuromancer**	KUANG ELEVEN és LOGIC
	PHANTOM	320/464	HEMLOCK1	**Phantom**	ZEN és LOGIC

Megjegyzés: A jelölések és rövidítések valószínűleg világosak, a jég megtörése után beszerezhető software-eknél a szám a verziószámot jelenti, a rövidítéseket és funkciókat ld. a másik táblázatban. Ahol a software-lista belelóg a másik oszlopba, ott nincs AI. SENSE/NET-nél találjuk a ROMchip-ek kódjait (Dixie Flatline). A MAAS BIOLABS-nál SECURITY SYSTEM és a lawbot OFF-ra, ENTRANCE UNLOCKED-re és ezzel kinyitjuk a MAAS BIOLABS zárt ajtaját. Ezután a cyberspace-ből kilépve menjünk el a tetthelyre és mielőtt bemennénk vegyük fel a gázmaszkot (különben egészségtelen dolgok következnek odabent...). Odabenn hallgassuk meg a számítógép mondókáját (valakivel öszekever bennünket) és fogadjuk el tőle a felkínált CYBEREYES deck-et. Ha már van CYBERSPACE software-ünk, akkor ebbe a deck-be letöltve, azonnal a cyberspace-be tudunk kerülni.

Miután kellőképpen felszerelkeztünk különböző software-ekkel, törjünk be a PHANTOM bázisba (7. zóna) és a **Phantom** nevű amatőr AI kivégzése után szerezhetünk egy HEMLOCK 1.0-t. Ez nagyszerűen alkalmazható a **Greystoke** nevű AI ellen (MUSABORI INDUSTRIES bázis). Miután őt is átküldtük az örök vadászmezőkre, akkor felszedhetjük a KUANG ELEVEN 1.0-t. Most meglátogatjuk **Neuromancer**-t (ALLARD TECH. bázis). A jég megtörése után nem nagyon tudunk ellene semmit tenni, viszont egy szép történetet hallunk tőle (ráadásul egy strandon! – hogy jött ez ide?!): ő volt az a bizonyos... áh! inkább mégse mondjuk el – aki kíváncsi az vagy öregedjen meg hamar, vagy játssza végig a játékot. Az eszmefuttatásának végén megtudjuk, hogy hálából nem öl meg bennünket – mindössze bezár a saját agyunkba. Bizonyára jól fogunk szórakozni... Általában mindenki itt szokott a reset-gomb felé nyúlni, mert itt nem lehet semmit sem csinálni. Az életerőnk viszont szép lassan elfogy... Hál'Istennek, mert **Chin** ekkor ismét kickstartol-ja az agyunkat a nálunk lévő apró fejében. Még szerencse, hogy átpakoltuk a PAX-számlára a pénzünket, mert most ismét leszedhetünk róla pár ezret. Várjuk meg, amíg az életerőnk visszamegy 2.000-re és javítsuk DEBUG-gal a "fáradt" programokat. Irány megint a cyberspace – már megint itt van **Neuromancer**. Csodálkozik, hogy mit keresünk már megint itt... Válaszképpen adjunk egy gombóc KUANG ELEVEN-t neki, majd a LOGIC skillchip-et használjuk (ez a gyenge pontja). Ez elég jót tesz neki, mert látványos haldoklásba kezd: a szövegének a második sorában néhány BASIC-hibaüzenetet emleget – aztán exitál. Még megnézhetjük magunkat és elolvashatunk néhány sort arról, hogy milyen jó gyerekek voltunk...

A játéknak ugyan már vége, de hátra van még egy kis nyelvóra: Thanks to BRIGHT Software, Ajka (useful tipz) and some members of CHROMANCE (solution, map, szóval tokkal-vonóval). **(Mindenki ért angolul? – CoVboy)** Ja, majdnem elfelejtettük, még egy info: azt csiripelik a madarak, hogy karácsony környékén vagy jövőre megjelenik a NEUROMANCER c. könyv magyarul is – további információért kéretik egy cyberjack-hez fáradni, becsatlakozni és a cyberspace-ben betörni a COV adatbázisba (vigyázat, van ott egy CoVboy nevű AI is)...

Pirates

CoVboy nevű kedvenc háziállatunk valamelyik levelezési rovatában olyan kijelentésre vetemedett, hogy egy bizonyos **PIRATES** nevű játék meglehetősen hasonlít az **ELITE**-re. Hát ez egy enyhén szólva a valóság alapjaitól kissé elrugaszkodott állítás volt, mert a grafika és a kivitelezés egy pillanatra sem téveszthető össze – az viszont igaz, hogy a két játék lényege (az erőszakos pénzszerzésen alapuló meggazdagodás) gyakorlatilag megegyezik. A **PIRATES** 64-en már muzeális darabnak tűnhet ('87-es "ócskavas"), Amigán kissé újabb keletű, tavasszal jött be az országba. Szóval most már időszerű egy teljes leírást közölni róla... A két gépen futó verzió gyakorlatilag teljesen megegyezik egymással (sőt, a PC-változattal is), bár az Amigás nyilvánvalóan "kedvesebb a szemnek".

Hmmm, hol is lehetne kezdeni a leírást?... Például ott, hogy a gyártó (**Microprose**) eddig általában szimulátorokban (**GUNSHIP**, **RED STORM RISING**, **SILENT SERVICE**, stb.) "utazott", szóval elég meglepő volt tőle egy olyan program, amiben van egy adag arcade, egy adag adventure, egy adag stratégia és még sok adag egyéb – nagyszerűen ötvözi az egyes játékkategóriák sajátságait! A másik igencsak meglepő dolog, hogy 64-en majdnem az egész program BASIC-ben íródott! Apropó, 64-en senki se keressen kazettás változatot (**Amigán se... – CoVBoy**).



▲ ... (Én megmondtam, hogy vegyétek le a fényerőt!... – CoVboy)

A játék színhelye a XVI-XVII. századi Karib-tenger (vagy ha úgy jobban tetszik: Antilla-tenger), amely ebben az időben a kalózok véres meseországa volt. A térség pillanatnyilag négy nagyhatalom érdekeinek az ütközőpontja: a XVI. század folyamán létrehozott közép-amerikai spanyol gyarmatbirodalom éppen széthullóban van. A felemelkedőben lévő Anglia, Franciaország és Hollandia minden igyekezetét latba veti azért, hogy ebből a húsos falatból minél nagyobb szeletet hasítson ki. A három ország reguláris háborúkat is visel úgy a spanyolok, mint egymás ellen, de a legfontosabb fegyverük a kalózok felbérlése az ellenfelek városainak és hajóinak elpusztítására (valamint kalóz-vadászok rászabadítása az ellenséges kalózokra). Tehát mindenki mindenki ellen – teljesen békés ez a hely... Ebbe a helyzetbe csöppenünk bele, mint fiatal hajóskapitány. A fő feladatunk, hogy a négy nagyhatalomnál minél magasabb rangba emelkedve a társadalmi megbecsülést, minél több zsákmányt összeharácsolva pedig a gazdasági jólétet biztosítsuk arra az időre, amikor visszatérünk a normális életbe. Néhány mellékesen csatolt feladat is adódik időközben: meg kell keresnünk különféle rég elveszettnek hitt családtagjainkat (a kedves húgit, a kedves bátyuskát, a kedves papát...), akiket általában valamilyen gonosz spanyol uraság tart fogva őserdei birtokán; a családtagok megtalálásuk után szakadt térképdarabokkal szolgálnak holmi elrejtett inka kincsről, amely meglehetősen szép summára rúg; ugyanilyen térképeket vásárolhatunk a városi kocsmákban különféle kalózok kincsiről (ezek ugyan kisebb pénzek, de sok kicsi sokra megy); lehetőleg minél többször ki kell rabolnunk a Silver Train és Treasure Fleet nevű spanyol kincsesflottákat, amelyek Spanyolország éves bevételét szállítják az anyaországba Peru mesés aranybányáiból (darabonként 50.000 aranyat visznek); a térségben lévő városok kormányzóinak lányai közül ki kell választanunk a megfelelő feleséget és meg kell próbálnunk feleségül venni – szóval izgalomban nem lesz hiány.

Inditási paraméterek beállítása

Betöltődés után először is egy három pontból álló menühöz lesz szerencsénk, amelyek a következő jelentéssel bírnak:

COMMAND A FAMOUS EXPEDITION: a játékban egy híres expedíciót fogunk lejátszani, amelyet Sir Francis Drake, l'Ollonais és hasonló hírhedt barátaik vezettek gazdag spanyol városok illetve a Silver Train vagy a Treasure Fleet kirablására. A cél ugyan megegyezik azzal, mintha egyéni karriert kezdenénk vagy folytatnánk tovább, viszont néhány könnyítést kapunk: az expedíció általában már ágyúkkal és emberekkel felszerelt, több hajóból álló flottával indul és a kapitány szerepében már elértünk valamilyen rangot valamelyik nagyhatalomnál. Az expedícióknál nem fontos feltétlenül az expedíció célpontját támadnunk, inkább a minél több zsákmány összeharácsolásával és a mielőbbi előmenetellel kell törődnünk. Az egyéni karrierrel ellentétben itt a zsákmányt **csak egyszer** lehet felosztani és a program ennek alapján állapítja meg, hogy visszavonulásunk után milyen helyet foglalunk el a társadalmi ranglétrán!

CONTINUE A SAVED GAME: Egy kimentett játékállás folytatása. Az állás lehet expedícióból vagy karrierből kimentve. Állást menteni csak szövetséges városból lehet, a program által formázott mentéslemezre. Egy lemezen 4 állás van illetve a High Score-lista, ahová a visszavonulás után felírhatjuk a nevünket. Az állásokra számokkal hivatkozunk: ha mentésnél már volt megadott számú állás, akkor az felülíródik a jelenlegivel; töltésnél a játékállások listájánál láthatjuk a kapitány nevét, a város nevét, ahonnan az állást kimentettük, az aktuális évszámot és a kapitány vagyonának mértékét.

START A NEW CAREER: új egyéni karrier kimentése. Ebben szinte az abszolút nulláról indulunk és onnan kell felküzdenünk magunkat – tehát a játék így igazán élvezetes. A zsákmányt számos alkalommal fel lehet osztani (így növekedhet csak a kapitány egyéni vagyona), mert a játéknak akkor van vége, ha háromszor otthagyjuk a fogunkat egy ütközetben vagy – egészségünk megromolván – a legénységünk úgy dönt, hogy kiöregedtünk a kalózok sorából. Ha egyéni karriert indítunk, akkor a program érdeklődik, hogy akarunk-e valamilyen speciális időszakot meghatározni, NO THANKS választása esetén a játék 1660-ban fog kezdődni. Gyakorlatilag az idő kiválasztása is egy nehezítési fokozatnak felel meg, hiszen a fő ellenségek bizonyára a spanyolok lesznek (tőlük lehet a legtöbbet rabolni): 1560-ban szinte még kizárólagos urai a térségnek, 1660-ra viszont a másik három hatalom együttvéve már olyan erős, mint a spanyolok egyedül.

Ezután következik a nevünk megadása, majd a nehézségi fokozat beállítása (APPRENTICE/JOURNEYMAN/ADVENTURER/SWASHBUCKLER). Magasabb fokozatok nehezítései: harcban ügyesebbek az ellenfelek; a kalóz- és kalózvadászhajók erősebben vannak felszerelve (néha már hihetetlenül is...); a legénység hangulata gyorsabban romlik, azaz előbb fognak fellázadni; menekülés közben majdnem biztos, hogy elvesztünk egy hajót; könnyebb zátonyra futni; ha a tengeren vitorlát pillantanak meg az árbockosárból, az első két fokozatban a fedélzetmester bemondja, hogy angol (ENGLISH), francia (FRENCH), holland (DUTCH), spanyol (SPANISH) vagy ismeretlen, semleges (UNKNOWN) felségvizeken vagyunk-e. Ez utóbbi info elmaradása azért kellemetlen, mert ha megközelítjük a hajót és egy nagyon erős kalózvadászba botlunk, akkor a leggyakrabban már nem lehet kitérni az ütközet elől (néha kalózokkal is ugyanez a helyzet...). Az éremnek viszont itt is két oldala van: míg az APPRENTICE kapitány csak 2 tiszti részt kap a zsákmány felosztásakor, addig az ADVENTURER 4-et, a JOURNEYMAN 8-at és a SWASHBUCKLER 16-ot (nem utolsó szempont az egyéni vagyon növelésének érdekében!). A zsákmány felosztása után – tetszés szerint – magasabb fokozatba léphetünk. Ha rajtavesztünk valamelyik támadáson (leszúrnak vívás közben, elsüllyed a hajó, amivel harcolunk, stb.) vagy csak egyetlen hajónk van és azzal zátonyra futunk, akkor két esetben még elnéző a legénység: egy nehézségi fokozattal alacsonyabb kapitányként visszavesznek bennünket. Harmadszorra már nincs több pardon az amatőr kapitányoknak: mehetünk nyugdíjba, a játéknak és a kalózkarriernek vége.

Következik a nemzetiség kiválasztása: angol, francia, holland vagy spanyol. Ennek csak a játék elején van jelentősége: a választott nemzetiségnél LETTER OF MARQUE "rangot" kapunk, azaz használhatjuk az ország kikötőit (eladhatunk árut, toborozhatunk legénységet, stb.). A későbbiekben a nemzetiségnek nem túl sok jelentősége van, mert ha valaki megtámad bennünket, akkor azt aszerint teszi, hogy a "gazdaországánál" bűnöző besorolásban vagyunk-e vagy sem.

Ezután választhatunk egy tulajdonságot, amely a játék során az erősségünk lesz:

SKILL AT FENCING: vívás. Ha ez az erős oldalunk, akkor ostromban vagy hajók elfoglalásakor nagyobb eséllyel szállunk harcba: a legénységünk bőszebben irtja az ellenség csapatait, az ellenfél gyorsabban esik pánikba és a találatai nem mindig pontosak.

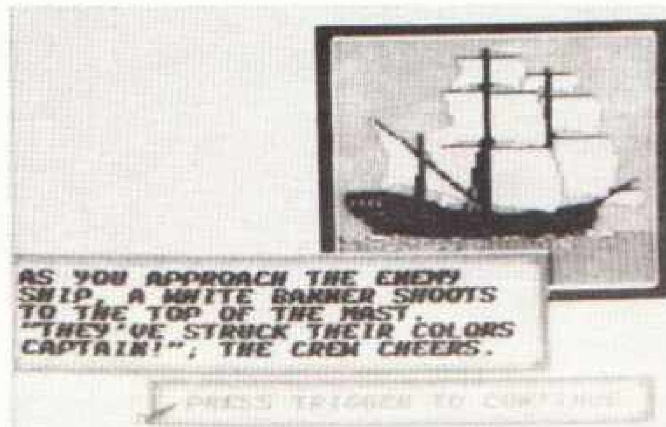
SKILL AT NAVIGATION: navigáció. A tengeren hajózva könnyebben és gyorsabban haladhatunk szél ellen, nem kell állandóan cikkcakkban közlekednünk.

SKILL AT GUNNERY: ágyúzás. Tengeri ütközetekben vagy kikötők erődjeinek ostrománál pontosabb a célzás (a program néha azt is találatnak veszi, ami tulajdonképpen mellément) és a tüzérek is gyorsabban megtöltik az ágyúkat az új lövéshez.

WIT AND CHARM: intelligencia és vonzerő. Ez a kormányzók lányainál használható: ha egy városban látogatást teszünk a kormányzónál, akkor a beszélgetés után általában bemutat bennünket a lányának is, aki érdeklődik utánunk. Ha ez az erős tulajdonságunk, akkor egyrészt könnyebben szerezhetünk magunknak feleséget (ha nagyon nagy a kérője és a közöttünk lévő rangkülönbség, akkor is hajlandó hozzánkjönni), másrészt a hölgyek gyakran teljesen szerelmesek lesznek belénk. Ha ez utóbbi eset történt – attól függetlenül, hogy megkértük-e a kezét vagy sem –, akkor a szerelmes hölgy az összes ezután következő látogatásunk alkalmával értékes információkkal fog szolgálni: elmondja, hogy pillanatnyilag hol van a Silver Train és a Treasure Fleet, valamint melyik spanyol városban látták utoljára azt a kalózt, aki tud valamit egy elveszettnek hitt családtagunkról. Ugyanezt teszi egyébként a feleségünk is, ha a kalózkodás pihenőnapjain bekukkantunk hozzá.

SKILL AT MEDICINE: orvoslás. A játék 3 élet elvesztéséig vagy az egészség megromlásáig tart – ha ez az erős oldalunk, akkor 2-3 évvel tovább őrizzük meg az egészségünket, azaz később küld el bennünket nyugdíjba a legénység. Hosszabb utakon észrevehető, hogy a legénység létszáma néhány fővel (8-10) megfogyatkozott – annak ellenére, hogy közben nem is keveredtünk összecsapásba (úgy látszik, a játék írói a skorbutot is belekombinálták a játékba...). Ha jó orvosok vagyunk, akkor ez a veszteség nincs (bár amúgy sem számottevő a dolog).

A legcélszerűbb a vívást vagy az ágyúzást választanunk. Ezután valamilyen hangzatos történet következik arról, hogy mint ifjú szerencsevadászok, hogyan is keveredtünk a Karib-tengerre és ott mi történt velünk (van egy pár verzió a program talonjában) – a vége viszont mindegyiknek az, hogy vagy sikerül néhány emberrel hajót lopnunk, akik hajlandók megválasztani kapitányuknak vagy egy kormányzó hajlandó hajót és legénységet adni a kezünk alá. Itt következik a "programvédelem" à la **Microprose**: a kormányzó vagy a legénység megkérdezi, hogy az adott évben pontosan mikor érkezik a Silver Train/Treasure Fleet egy bizonyos spanyol városba. A válaszokat ld. a következő oldalon. Hazánkban az EAGLE-féle változat terjedt el, amelynek eredetileg az első oldalán egy DATES nevű file-ban ott voltak a helyes válaszok a kérdésekre – ezt azonban valami jótét lélek letörölte a lemezről és úgy terjesztette tovább. Valószínűleg ennek köszönhető, hogy a játékot hamar eldobta az, aki nem ismerte: a válaszadás után ugyanis leggyakrabban még vívnunk kell egyet a kapitányi tisztért (néha kimarad a műsor). Teljesen mindegy, milyen jól vívunk – ha a kérdésre helyest választ adtunk, akkor majdnem biztos, hogy mi fogunk győzni, viszont ha elhibáztuk, akkor egyszerűen lehetetlen leszúrni az ellenfelet. Ha vesztünk, akkor a programtól egy választási lehetőséget kapunk: megpróbáljuk újra vagy reménytelen karrierrel próbálkozunk. A karrier tényleg reménytelen lenne, mert csak kis hajót kapnánk rossz felszereléssel és az összes állam bűnözőként tartana számon bennünket (azaz nem tudunk egyetlen kikötőbe sem befutni embereket felvenni, hajót javítani, kereskedni, stb.). Az Amiga-verzióban nincs kérdezgetős védelem (pontosabban már kiszedték belőle: a program azt hiszi, hogy jót felelt a játékos).



▲ Hát mostanság már minden dereglye megadja magát?!

A vívás egyébként nem túl bonyolult dolog, a sikeres találatokat villanások jelzik a küzdőkön. A joystick 'jobbra'/'balra' mozgatásával mozoghatunk, ha már az ellenfél előtt állunk akkor a 'balra' az szúrás mellre. 'fel': védés fent; 'balra' + 'fel': vágás fejre; 'balra' + 'le': vágás lábra; 'le': védés lent. Ha az ellenfél térdre borul, már győztünk is. Úgy tűnik lassan már elkezdődik végre a játék, mert ismét töltögetés következik...

A **PIRATES** leírását a következő számban fogjuk folytatni (**...és ott be is fejezzük – nem lesz még egy ELITE! – CoVboy**), mert ennyi helyre egyelőre csak a "bemelegítés", a válaszok és a térkép fért be. A térképpel kapcsolatban néhány megjegyzés: valószínűleg feltűnik, hogy a játékban nem teljesen úgy néznek ki a dolgok, mint ahogyan az atlaszon – mindenesetre el lehet találni rajta. A másik probléma az, hogy a különböző időszakok közül egyes városok nem szerepelnek mindegyikben (egyesek megszűntek, egyeseket meg átkereszteltek új tulajdonosaik). Néhány várost sehogy sem sikerült megtalálnunk, ezért néhány le is maradt a térképről. Hát akkor folyt. köv. a következő hónapban.

Trojan Warrior — C64

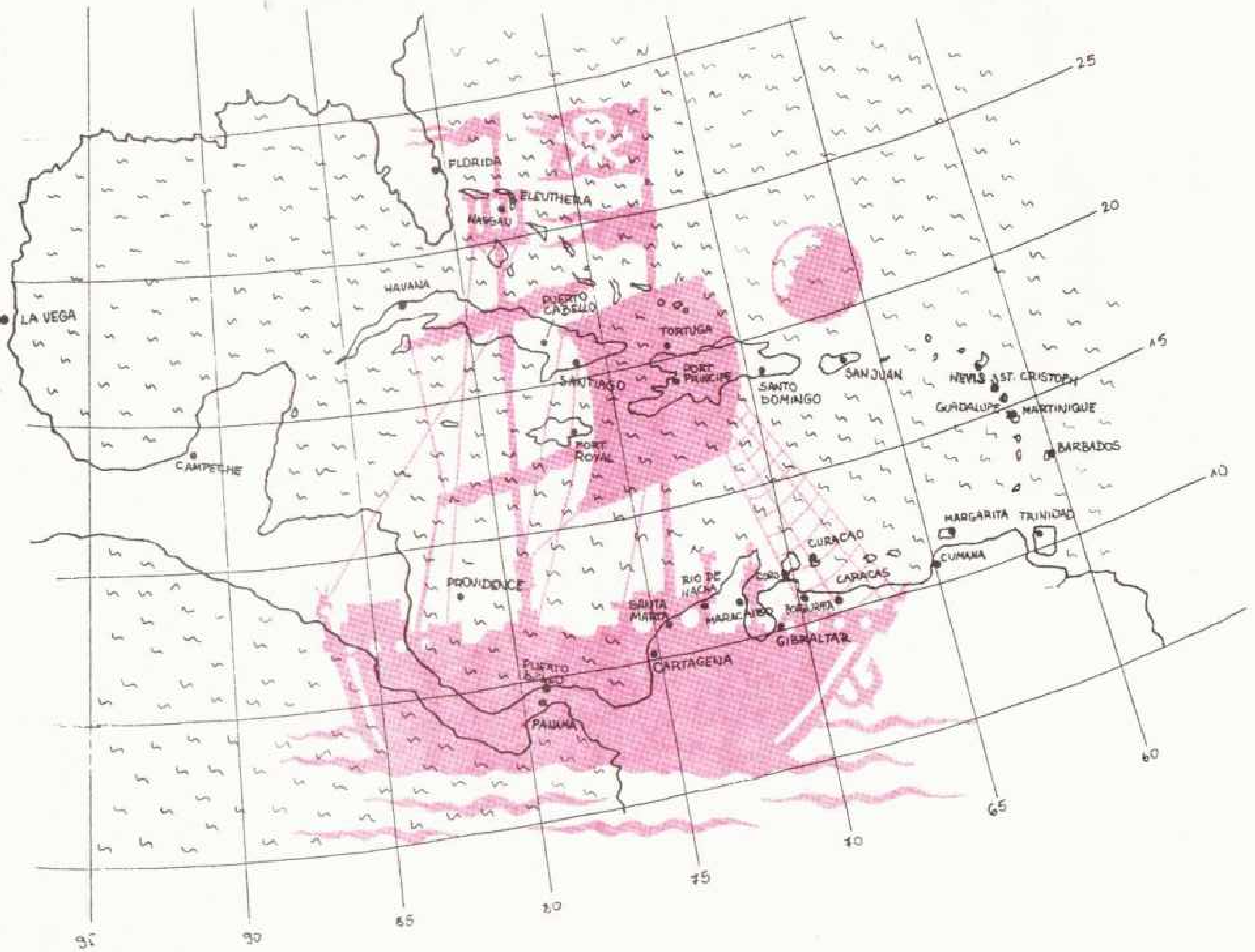
Az örökélethez először RESET-eljük a gépet, majd POKE 2235,78: POKE 2249,234, végül pedig a SYS 8080 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

Sword Slayer — C64

Az örökélet bevitelének első lépése a RESET, majd POKE 32735,234, POKE 32736,234, végül pedig a SYS 25594 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

SILVER TRAIN						
	1560	1600	1620	1640	1660	1680
ST. THOME	–	E. APR.	E. MAR.	–	–	–
CUMANA	E. APR.	L. APR.	L. MAR.	E. APR.	E. MARCH	E. APR.
CARACAS	–	E. MAY	E. APR.	L. APR.	L. MARCH	L. APR.
BORBURATA	L. APR.	–	–	–	–	–
PUERTO CABELLO	E. MAY	L. MAY	L. APR.	–	–	–
CORO	L. MAY	E. JUNE	–	–	–	–
GIBRALTAR	E. JUNE	L. JUNE	E. MAY	E. MAY	E. APR.	–
MARACAIBO	L. JUNE	E. JULY	L. MAY	L. MAY	L. APR.	L. MAY
RIO DE HACHA	E. JULY	L. JULY	E. JUNE	E. JUNE	E. MAY	L. JUNE
SANTA MARTA	L. JULY	E. AUG.	L. JUNE	E. JULY	E. JUNE	E. JULY
CARTAGENA	E. AUG.	L. AUG.	E. JULY	L. JULY	L. JUNE	L. JULY
PANAMA	L. AUG.	E. SEPT.	L. JULY	L. AUG.	L. JULY	L. AUGUST
NOMBRE DEL DIOS	E. OCT.	–	–	–	–	–
PUERTO BELLO	–	L. OCT.	E. SEPT.	E. OCT.	E. SEPT.	E. OCT.

TREASURE FLEET						
	1560	1600	1620	1640	1660	1680
CUMANA	E. OCT.	E. OCT.	–	–	–	–
PUERTO CABELLO	L. OCT.	–	–	–	–	–
CARACAS	–	L. OCT.	E. SEP.	E. OCT.	E. SEPT.	E. OCT.
MARACAIBO	E. NOV.	E. NOV.	L. SEP.	L. OCT.	L. SEPT.	–
RIO DE HACHA	L. NOV.	L. NOV.	E. OCT.	E. NOV.	E. OCT.	L. OCT.
SANTA MARTA	–	E. DEC.	L. OCT.	L. NOV.	L. OCT.	E. NOV.
PUERTO BELLO	–	L. DEC.	E. NOV.	E. DEC.	E. NOV.	L. NOV.
NOMBRE DEL DIOS	E. DEC.	–	–	–	–	–
CARTAGENA	L. DEC.	E. JAN.	E. DEC.	E. JAN.	E. DEC.	L. DEC.
CAMPECHE	L. JAN.	E. FEB.	E. JAN.	E. FEB.	E. JAN.	L. JAN.
VERA CRUZ	E. FEB.	L. FEB.	L. JAN.	L. FEB.	L. JAN.	E. FEB.
HAVANA	E. MAR.	L. MAR.	L. FEB.	L. MARCH	L. FEB.	E. MAR.
SANTIAGO	L. MAR.	–	–	–	–	–
FLORIDA CHANNEL	L. APR.	L. APR.	L. MAR.	L. APR.	L. MARCH	L. APR.


25
20
15
10
60
65
70
75
80
85
90
95
FLORIDA
ELEUTHERA
NASSAU
HAVANA
LA VEGA
PUERTO CABELLO
TORTUGA
PORT PRINCIPE
SANTIAGO
SANTO DOMINGO
SAN JUAN
NEVIS
ST. CRISTOPH
GUADALUPE
MARTINIQUE
BARBADOS
PORT ROYAL
CAMPECHE
MARGARITA
TRINIDAD
CURACAO
CUMANA
CORO
CARACAS
PROVIDENCE
RIO DE HACHA
SANTA MARTA
MARACAIBO
BORBURATA
GIBRALTAR
CARTAGENA
PUERTO BELLO
PANAMA

Deja Vu



▲ Valahol már láttam...

Mind Amigán, mind 64-en már-már elfelejtett klasszikusnak számít a **DEJA VU**. Mindez valószínűleg annak köszönhető, hogy bár egy igazi adventure-csemege — de végigjátszani egy kissé nehézkes, mert a történet teljesen kusza, zavaros, érthetetlen. Természetesen ha valaki igazán elmélyül benne, akkor csak sikerül kibogoznia a szálakat (persze az nem kimondott hátrány, ha valamennyire ért angolul...) Talán az alább következő leírás hatására néhány játékos elővesz a kukából és játszik vele egy csoppet. Megéri... A grafikai kivitelezés ugyan nem túl fényes, egyébként — akárcsak a játék témája — nagyon hasonlít az **Interplay** cég **BORROWED TIME** és **TASS TIMES** című programjára. A játékban egy magánnyomozó szerepét játszuk, aki pillanatnyilag egy klozett padlóján heverészik és fogalma sincs róla, hogy hogyan került jelenlegi helyére, mi történt vele az elmúlt időben, sőt azt se tudja, hogy ő tulajdonképpen kicsoda. (**Akkor ez egy magán kívüli nyomozó — CoVboy**). A játék kezelésére most nem nagyon vesztegetjük a szót, mert valószínűleg nyilvánvaló, teljesen egérvezérelt (remélhetőleg már mindenki látott Amigán Workbench-et, a 64-esek pedig csak belejönnek valahogy...). A fömenüről azért szólunk néhány szót — az alábbi 6 opciója van (az aktuális inverzben): EXAMINE: megvizsgálni a kijelölt tárgyat; OPEN: kinyitni vagy átkutatni valamit (ajtót, szekrényt, hullát stb.); CLOSE: becsukni valamit; SPEAK: beszélni valakihez (például taxisnak); OPERATE: működtetni vagy használni valamit; HIT: megütni valakit vagy valamit; CONSUME: bizonyára hasznos dolog lehet... Az alábbiakban egy meglehetősen gyors megoldás következik, rohamtempóban. A dolog egyébként távolról sem volt ilyen egyszerű, hiszen egy csomó olyan infot is beleszőttünk, amelyet az adott állásnál még nem tudhatna a játékos. Ilyen például a ránk nézve terhelő bizonyítékok felismerése, amelyeket egy nagyon egyszerű módszerrel lehet azonosítani: ha a rendőrség úgy kap el bennünket (vagy úgy megyünk be a rendőrségre) hogy nálunk vannak, akkor letartóztatnak bennünket. Az egész játék folyamán a két legfontosabb tényező az időzítés és a pénz: az első egyrészt azért, mert ha nem igyekszünk, elkap a rendőrség, másrészt azért, mert egy idő után kiderül, hogy megmérgeztek bennünket; a második pedig azért, mert a játékban számos kiadásra számíthatunk (rablók, taxisok — ami nem túl nagy különbség...) és pénzünk elfogytával nem nagyon tudjuk a játékot végigjátszani.

A játék elején egy klozettben térünk éppen magunkhoz, amely Joe bárjának részét képezi. A fejünkön egy hatalmas lüktető dudor éktelenkedik. A jobb kezünk kissé véres, a bal karunkban pedig valamilyen szúró fájdalmat érzünk (valószínűleg az a kis pontocska okozza a fájdalmat, ami egy injekció-szúrás következménye lehet). A dolgok jelenlegi állásán töprengve hirtelen eszünkbe jut, hogy nem jut semmi az eszünkbe (például ilyenek, hogy vajon kik is vagyunk, hogyan kerültünk ide, stb.). Ahogy kitisztul a látásunk, a zárt ajtó előtt egy kabátot látunk a fogason lógni. Nézzük meg mi van benne. A következőket találjuk: 7 db 25 centes pénzérme, egy aranyfuttatásos öngyújtót (rajta J.S. emblémával), egy zsebkendőt (ugyancsak J.S. emblémával), egy doboz Lucky Strike cigarettát, egy sötét napszemüveget és egy tárcát. Vegyünk fel mindent (rámoljunk át mindent az inventory-ablakba) és a vizsgálódást folytassuk a tárcával. Ebben egy OFFICE (iroda) feliratú kulcsra, egy 20 dolláros csekkre, valamint egy Penthouse-ba szóló "kulcskártyára" (PRIVATE ACCESS CARD) lelünk. Rámoljuk ki mind a két tárgyat a tárcából, de azért azt se hagyjuk itt. Vegyük fel a kabátot is. Alatta egy .38-as kaliberű pisztoly lóg a fogason, valószínűleg ez is jól jön a későbbiekben. Vizsgáljuk meg a pisztolyt (OPEN). Észrevesszük, hogy a tárban lévő hat töltényből három már ki van lőve. Nyissuk ki a szemben lévő ajtót. A mosdó előterébe jutottunk, ahol a falon egy törött tükör lógg. Megbámulhatjuk benne magunkat, de ettől nem nagyon leszünk okosabbak. Nyissuk ki a mosdó jobbra lévő ajtaját és menjünk ki rajta. Egy folyosóra jutottunk, ahonnan egyrészt a bárba, másrészt pedig a női WC-be vezet út. Maradjunk a hölgyek számára fenntartott szakasznál és kukkantsunk be oda. Itt ismét egy tükörre lelünk (a nézelődés eredménye ugyanaz, mint az előbb), de inkább a WC-fülkét vegyük vizsgálat alá, tehát menjünk balra. A WC kissé meghibásodhatott, mert a tartályból folyik a víz. A tartály jobb szélén egy kis pöttyöcskére leszünk figyelmesek, amelyről vizsgálata után kiderül, hogy egy értékes gyöngy fülbevaló. Vegyük magunkhoz és távozzunk a női WC-ből (aki akar esetleg elszórakozhat a WC lehúzgálásával, mert a higiénia mindenek felett — vagy esetleg felnyithatjuk a fedőt és belekukkanthatunk a csészébe, hátha találunk valami értékes kisplasztikát...). A folyosó másik ajtaján keresztül menjünk be a bárba, ahol a pulton egy pohár gyanús itókát lelünk, amelyben valaki egy csikket oltott el (az alkohol felhasználásának egyébként nem biztos, hogy ez a legcélszerűbb módja...) — mindenesetre vigyük ezt is magunkkal. A bár üvegablakán át egy sötét utcára látunk, amelyen egy fekete autó parkíroz. Sajnos az ajtót valaki bezárta és az üvegablakon keresztül sem tudunk távozni (aki nagyon unatkozik, az esetleg próbálkozhat a zár szétlövésével vagy szétverésével, de egyrészt úgysem fog kinyílni, másrészt töltények nélkül nem nagyon fogja tudni végigjátszani a játékot...).

Eddig már bizonyára feltűnt mindenkinek, hogy néha elködösödik a szemünk és teljesen elgyengülünk. Mi az ördög?!... — majd később kiderül. Ugyanígy vagyunk a rendőrautók szirénázásával: ha már túl sokáig vesztegettük az időt valamelyik helyszínen, sziréna harsan az utcán. A harmadik szirénázás után "valami" miatt elkapnak bennünket a rendőrök és bizonyára mindenki sejtheti, hogy a kimagyarázkodásra semmi esély, hisz azt sem tudjuk, hogy tulajdonképpen kicsodák vagyunk... Illendő tehát erről a cseppet sem barátságos helyről mielőbb eltűnnünk.

A lépcső alatti ajtó kinyitásával a borospincébe jutunk, ahol különböző érdekes dolgokat csinálhatunk, például kinyithatjuk a boroshordó csapját (szép boros lesz a cipőnk tőle) vagy próbálkozhatunk a villanykörtével — ennek túl sok értelme nincsen, de vesztünk vele jó sok időt. A lényeg viszont az, hogy a pincébe vezető ajtó nyitva legyen. Menjünk fel a bárból az emeletre vezető lépcsőn és egy folyosóra kerülünk. A falon különféle poszterek lógnak, amelyek bokszolókat ábrázolnak. Az egyikben érdekes módon magunkra ismerünk (alatta egy név: ACE). Most már bizonyára mindenki tud mindent, menjünk tovább tehát a folyosó végén lévő ajtón keresztül. Egy irodában találjuk magunkat, ahol olcsó kölni szaga érződik. Itt elsősorban egy íróasztal valamint az ablakok vonhatják magukra a figyelmet. Mivel az ablakok zárva vannak, irányítsuk figyelmünket az íróasztalra. Van rajta lámpa, írógép és telefon. Mind nagyon érdekes, de semmi hasznuk — nyissuk ki inkább az íróasztal fiókját. Egy borítékra lelünk, amelyben egy számla lapul. A számlát Dr. **Brody** gyógyszertára állította ki és különféle létyók valamint egy fecskendő vásárlására jogosított fel valakit. A számlát vegyük magunkhoz és próbáljuk meg a balra vezető ajtót kinyitni. Természetesen zárva van — viszont a pénztárcánkban talált, OFFICE feliratú kulcs éppen passzol bele. Menjünk be az irodába.

Egy hulla. Úgy látszik, utoljára éppen telefonálhatott, mert a kezében még mindig görcsösen szorongatja a kagylót. Az íróasztalok mindig érdekes helyek, tehát nyissuk ki ezt is. Ebben egy puha ceruzát és egy FRONT feliratú kulcsot találunk. A kulccsal kimehetünk a bárból kifelé vezető ajtón — bizonyára senkinek nem lesz gyanús, ha éjszaka távozunk egy bárból, ahol egy hulla heverészik... Szóval inkább mégse a bár felé vegyük az utunkat, hanem kutassuk át a hullát (OPEN CORPSE). Már megint egy kulcsot találtunk, ez is jöhet velünk (majd később nyitunk belőlük egy kereskedést...). A falon egy régi típusú telefon lóg — olyan régi, hogy már nem is működik, szóval kár is szórakozni vele. A fal másik oldalán viszont egy érdekes széf látszik. Talán mondani sem kell, hogy zárva tartják. A nyitási kísérletnél holmi számkombinációkra lenne szükség... A kombináció 33-24-36. (Erre kissé körülményes módon jöttünk rá: miután kijutottunk a bár elé, az autó kesztyűtartójában többek között találunk egy forgalmit, amelyen a **Penthouse Suite** pontos címe (**1212 West End St.**) található. Ezen a címen lévő helyen egy fényképet találunk, amelyen egy újabb cím van. Ez **Vickers** kisasszony bungalója, amelynek az asztalán egy cetlin fel van írva a széf kombinációja.) Mivel tudjuk a széf számát, megspóroltunk egy-két utat és nyertünk egy csomó időt. Akkor talán ki is nyithatjuk... Egy iratgyűjtőt találunk benne és egy kis dobozkát. Az iratgyűjtőt kinyitva egy rakás fedezet nélküli csekket lelünk, amik egyébként Joe bárjának a javára vannak kiállítva, összesen 1.000 dollár értékben (Aláírás: "ACE" Harding — nicsak de ismerős név). Vegyük fel őket (a dosszié nem kell). Most nézzük meg mi van a dobozban: senki sem fogja kitalálni mit találunk benne — egy kulcsot (most kivételesen felirat nélkül). Visszük magunkkal. Nyissuk ki az ablakot a hulla mögött és másszunk ki rajta. Egy tűzlétrára kerülünk. Le is mászhatunk rajta, de akkor visszafelé már nincsen út (mint az egy jólnevelt tűzlétrától el is várható). Inkább felfelé vegyük az irányt. A létra tetején egy ablakot találunk. Nyissuk ki és másszunk be rajta. Elég érdekes helyre kerültünk: a szoba közepén egy szék áll, amelyről különféle szíjak lógnak — nagyszerűen alkalmasak arra, hogy például odakössenek hozzá egy embert. Az ablak melletti asztalkán három ampullát találunk — bizonyára jól érzik ott magukat, szóval nem kell felvennünk őket. Turkáljunk inkább egy kicsit a kukában. (**Ahá, kibújt a szög a zsákból!... — CoVboy**) Itt egy fecskendőre lelünk — ezt viszont már vegyük magunhoz. A szoba másik oldalán egy ajtó van, amelyen kilincs ugyan nincsen viszont van mellette egy gomb. Nyomjuk meg. Némi zörejek közepette egy lift érkezik, majd kinyílik az ajtó. Szálljunk be.

A falon a lift kezelőgombjai láthatóak:
- a legfelső gomb azt a szintet jelzi, ahol most vagyunk.
- az alatta lévő a hullát tartalmazó irodába visz bennünket. Ez nem rossz hely, de itt nem tudunk visszaszállni a liftbe, meg már egyébként is voltunk itt.
- a harmadik gomb egy titkos játékkaszinóba visz bennünket.
- az alsó billentyű egyenesen a csatornarendszerbe továbbít bennünket. Nem ez a számunkra kívánatos hely pillanatnyilag.

Menjünk le tehát a kaszinóba (nincs visszaliftezés innen se). Itt különféle nyerőgépeket (lehet pénzt dobálni beléjük – nyerési esély tart a nullához), játékasztalokat, gengszterposztereket (**Al Capone** és **Lucky Luciano**), valamint egy szerencsekereket *találunk. Pörgessük meg a* szerencsekereket és teljesen szerencsések leszünk – kinyílik mögötte egy rejtekajtó. Menjünk be rajta. Egy rejtett szobába jutottunk. Nyissuk ki a jobb oldali ajtót. Még egy borospince – ja nem, ez ugyanez, mint az előbbi. Inkább menjünk le a létrán a csatornába.

A csatornában forduljunk jobbra. Egy kereszteződéshez érkezünk, ahol lefelé folytatjuk az utunkat. Ezen a helyen vízörvényhez érünk. Itt biztonsági intézkedések fognak történni: eldobálunk néhány tárgyat, amelyek a rendőrség előtt terhelő bizonyítékként szolgálnának ellenünk. Ezek sorban: zsebkendő, öngyújtó, cigarettacsomag, napszemüveg, csekkek, üres tárca, üres kabát, pohár. Ezek terhelő bizonyítékok ellenünk. Szépen eltűnnek a víz alatt – nem lesz több gondunk velük. A kabát különösen kellemetlen lenne a későbbiekben számunkra: ez ugyanis nem a mi tulajdonunkat képezi és egy hölgy puszta tévedésből lepuffantana bennünket, mivel összekever egy figurával, aki éppen faképnél hagyta. Majd később kiderül, hogy ez a figura egészen véletlenül azonos azzal, aki átlőtt fejjel hever az irodában. (Szeretetre méltó ember lehetett, ha mindenki le akarta lőni – egynek sikerült is.) A csatornával kapcsolatban egy megjegyzés: ez egy igen kevéssé barátságos hely, mert itt néhány alligátor is lakik. Véletlenszerűen megjelenhet egy példányuk – ilyenkor azonnal lőjünk a pisztollyal a szeme közé.

Menjünk vissza az elágazáshoz és menjünk tovább jobbra. Itt egy létrát látunk, amelyen felmászva megtalálhatjuk a csatornarendszer kijáratát. Nyissuk ki a csatornafedőt és másszunk ki az utcára. A bár kijárata előtt találjuk magunkat, ahol még mindig ott parkol a fekete autó. Nyissuk ki a kocsi első ajtaját a Mercedes emblémás kulccsal (ez a legnagyobb) és üljünk be a kocsiba. Az autó műszerfalán bal oldalon megtaláljuk a slusszkulcs nyílását. Használjuk itt ismét a kulcsot, amivel bejutottunk az autóba. Rendben – a robbanás után töltsük vissza az utolsó játékállást (nem volt?!...). Az autózás tehát környezetszennyező hatású és a robbanó dinamit is káros az egészségre – ehelyett tehát inkább nyissuk ki a kesztyűtartót. Találunk egy fényképet egy kövér hölgyről (megvizsgálva kiderül, hogy a hölgy igen kövér), egy városi úttérképet és **Joey Siegel** névre (mint J.S.?!) kiállított jogosítványt. Vegyünk magunkhoz mindent és szálljunk ki a kocsiból. Menjünk a kocsi csomagtartójához és nyissuk ki a jelölés nélküli kulccsal. A program szerint: "**egy igen nagy tárgyat pillantunk meg, amely a csomagtartó legnagyobb részét elfoglalja**". Valóban elég nagy tárgy: ez az a hölgy, akit a fényképen láttunk – micsoda örömteli találkozás! Valaki bekötözte a száját szegénynek. Rövid morfondírozás következik: mit csináljunk a nagy terjedelmű nénivel, aki bizonyára nem saját jószántából tölti az idejét egy szűkre méretezett csomagtartóban. Például le is lőhetjük, de a rendőrség éppen itt van a sarkon és bizonyára feltűnne nekik, ha egy csomagtartóra lövöldöznénk. Inkább vegyük le a szájáról a kendőt, hogy kapjon levegőt. A köteleit nem tudjuk kioldozni, de legalább nem fullad meg (hagyjuk nyitva a csomagtartót is). Most már mehetünk is.

Az utcán egyébként néha rablókba botlunk, akik valamiért el akarják venni az összes pénzünket. Ha egy ilyen úrral találkozunk, akkor fogjunk meg egy pénzdarabot (persze ne a húszdollárost) és adjuk oda neki (OPERATE-tel). A rabló közli, hogy a fegyver meg se volt töltve, he-he – ha nem adunk neki pénzt vagy túl sokáig várakoztatjuk, akkor viszont mégis csak meg van töltve (kevésbé he-he, mert a golyó által ütött seb ártalmas hatással van minden magánnyomozóra). Az utca állandó berendezéséhez nemcsak rablók, hanem részegek is tartoznak – néha belebotlunk egybe, aki 20 dollárt próbál lejmolni egy információért. Az információ annyiból állna, hogy keres minket a rendőrség. (Így tehát nem kell neki odaadni a 20 dollárt – kéretik inkább a CoV címére postázni).

Az autótól menjünk balra. Egy újságárusnál vagyunk, ahol negyed dollárért vehetünk egy újságot, amelyből megtudjuk, hogy a japánok bombázták Pearl Harbour-t – a dátum tehát kb. 1941. december 7. Az árussal beszélgetve megtudhatjuk, hogy valakik igencsak a nyomunkban vannak és jó lenne minél előbb eltűnni innen. (Ha az öngyújtót még nem dobtuk volna el, akkor esetleg felgyújtogathatjuk az újságokat, ami nagyszerű szórakozás – csak semmi értelme). Menjünk tovább balra. **Pete** fegyverboltjához érkezünk: odabenn a szolgálatkész **Pete** hasát látjuk a pult mögött, valamint a nap ajánlatát: egy Luger-t, amely mindössze 20 dollárt taksál. Nekünk ugyan van 20 dollárunk, viszont már pisztolyunk is – nem kell még egy. Lehet venni lőszert is a 25 cent – majd felfegyverkezünk máshol, a pénzünkre még szükségünk lesz. Szóval ez egy bonus helyszín – nem kell semmit sem csinálnunk, azon kívül, hogy be se jövünk ide.

Tehát akkor menjünk tovább a fegyverüzlet elől balra és a **Peoria Street**-re érkezünk. Az utcán egy taxi áll, innen balra egy másik. Inkább a másikat fogjuk igénybe venni, mert amikor visszaérkezünk némi utat spórolunk meg. Szálljunk be a taxiba. Beszéljünk a taxishoz (SPEAK): mondjuk neki, hogy **520 S KEDZIE** (a **Penthouse Suit**-ban talált fénykép hátoldalán lévő cím). Megérkezés után a taxis közli, hogy 75 centbe került a fuvar – adjunk át neki hármat a 25 centes érméinkből (dobjuk bele őket a tárgylistából a PAY HERE feliratú helyre). Szálljunk ki a taxiból. Egy roskadozó bungaló előtt állunk. Menjünk be az ajtón. Azaz csak mennénk, mivel ez is zárva van. A bejutásnak a drasztikusabb módját kell választanunk: lőjük szét az ajtót. Ezután már nyílik, bemehetünk rajta. Odabent – akárcsak a hulla előtti irodában – olcsó kölni szaga érződik (már megint olcsó kölni?!). Egy rozzant ágyat és asztalt látunk. Irányítsuk a figyelmet az asztalra: az asztalon megtaláljuk a WC-ben lelt fülbevaló párját (vegyük fel), valamint egy darab papírt. Vizsgáljuk meg a papírt: három szám van rajta (ezekkel nyitottuk ki a széf ajtaját a hulla mögött, most már nem szükséges felvenni). Nyissuk ki az asztal fiókját és egy kis kulcsot (nincs is ennyi kulcs a világon!) meg egy naplót lelünk benne. Vegyük mindkettőt magunkhoz. A naplóba beleolvasva hosszú történetet tudhatunk meg a szerző és egy gazdagon nősült férfi (bizonyos **John Sternwood** – még egy J.S.!) közötti viszonyról. A naplóban számos érdekes rész is van: szó esik például egy **Joey Siegel** nevű úr fenyegetéséről, aki a szerzővel valamikor közeli kapcsolatban volt, valamint szó esik a szerző azon vágyáról, hogy ezt a **Sternwood** nevű embert a feleségeként úgy kerítse hatalmába, hogy az életét jólét és luxus közepette élhesse le. Itt egyelőre nincs több dolgunk, távozhatunk a házból. Szálljunk be a taxiba és utazzunk az irodánkba (ennek a címe egészen véletlenül megegyezik **Dr. Brody** gyógyszertárának a címével: **934 WEST SHERMAN**). Fizessünk ismét 75 centet a fuvarért (aki nem fizet, azt legközelebb nem viszi el a taxi).

Miután kiszálltunk, nyissuk ki az ajtót és menjünk be. Egy előtérbe jutottunk, ahonnan jobbra egy folyosó, balra pedig egy felfelé vezető lépcső nyílik. Válasszuk mondjuk a lépcsőt. Egy irodaajtó előtt állunk, amelynek az ajtajára az "**ACE HARDING, magánnyomozó**" felirat van felfestve. Az ajtót megvizsgálva az üvegen keresztül egy emberi sziluettet vehetünk észre. Úgy tűnik, valaki éppen ránk vár – nem valószínű, hogy **Ace Harding** lenne az, mert – mint később kiderül – ezek mi vagyunk. Így tehát minden teketória nélkül lőjünk bele a sziluett közepébe (ha nem a közepébe lövünk, akkor mellé megy). Ez az eljárás jó hatással van a gyanús sziluettekre: meghalnak tőle, mint a mellékelt ábra is mutatja. Az ajtó szokás szerint zárva van, viszont a bungalóban felvett kulccsal kinyithatjuk. Menjünk be. Az irodánkba jutottunk, ahol minden bizonnyal a legérdekesebb dolog az ablak mellett álló irattároló. Ebben különféle iratokat találunk. Az első kettő érdektelen, mert azok korábbi ügyeinkre vonatkoznak, viszont a harmadik egy nekünk szóló levél, amelyben a következőket találjuk: "**Ace! Van egy ötletem arra, hogy hogyan szabadulhatnál meg a szerencsejáték-adósságaidtól. Mindössze egy egyszerű emberrablásról van szó. Az összes teendőd az, hogy szedd fel azt a gazdag nőt és szállítsd el hozzánk. Minden egyebet elintézek. Ha minden jól megy, akkor szép váltságdíjat kapok és te is életben maradsz, az adósságaidat pedig kifizetettnek tekintheted. Bízom benne, hogy meg tudod csinálni ezt a dolgot – ha hibáznál, te rajtad fog csattani az ostor. Minden kiterveltem, tehát hozzám semmi nem fog vezetni. Ez az egyetlen ajánlatom a számodra, tehát gondold át és hívj fel – tudod, hogy kit. Ha visszautasítanál, akkor szép volt ismerni téged**..." Kedves. Vegyük magunkhoz ezt a levelet és most nyissuk ki az íróasztalt (egyébként az íróasztal mögött láthatjuk az imént lelőtt bérgyilkost heverni, de ez már senkit se fog megbérgyilkolni). Az íróasztalban egy lőszeresdobozt találunk, amelyben 6 töltény van. Nyissuk ki

▼ **Vajon ki lehet ez a jóképű gyerek?**



a pisztolyunkat is és a kilőtt töltényeket (ezek rövidebbek), dobáljuk ki valamilyen semleges helyre és töltsük be a pisztolyba a töltényeket. Ezután távozhatunk az irodából és most nézzük meg hova vezet az előtérből nyíló folyosó. **Dr. Brody** rendelőjének ajtajához érkezünk. Egész véletlenül ugyanaz a kulcs nyitja, mint amivel az irodánkba bejutottunk. Minő véletlen... Miután belépünk egy szekrényt pillantunk meg, amelyen orvosságos fiolák sorakoznak, valamint egy iratszekrényt (zárva). Zárt ajtóknál szokásos eljárás: lőjük szét az iratszekrényt, mire a felső fiókja kinyílik. Egy halom dossziét találunk benne, amelyek különböző gyógyszerek leírását, betegségek tünetleírásait (például a "kardiovaszkuláris agyonlövés" szimptómája elsődlegesen a halál) tartalmazzák. Számunkra igazán fontos információkat a gyógyszerek leírása között találunk: DIETHANOL TRIMENE: veszélyes kábítószer, amely emlékezetkiesést okoz; BISODIUMITIS: az előbbi ellenszere; SODIUM PENTATHOL: "igazságszérum" – a többi gyógyszer hatását meg mindenki kipróbálhatja magán. Keressük meg tehát az orvosságos polcon a BISODIUMITIS feliratú orvosságos üveget és használjuk (OPERATE) rajta a fecskendőt, majd a fecskendőt használjuk magunkon (SELF). Emlékfoszlányok rohannak meg bennünket, amelyek a játék további részében is felbukkanak időközönként. Gyűjtsünk még igazságszérumot is – ebből három ampulla van a polcon, vigyük mindet. Most már távozhatunk az irodából.

Menjünk le a taxihoz és vitessük magunkat a **626 Auburn RD** címre (ezt a címet a csomagtartóban heverésző kövér hölgy jelöli meg, mint lakáscímét, ha belenyomjuk az egyik adag igazságszérumot – mindenesetre most megspórolunk egy utat magunknak, mert már tudjuk). Tekintve, hogy pénzünk már nem nagyon maradt, a 20 dollárost kell bedobnunk a taxis perselyébe. Vissza nem ad a bunkója, ellenben nagyon hálás a hatalmas borravalóért. Szálljunk ki és alkalmasint egy nagy ház előtt találjuk magunkat. Nem messze a taxitól egy postaládát pillantunk meg, amibe természetesen belekukkantunk (Sam Ash-nek áll a világ!). Egy borítékot találunk benne, amelyből ki kell vennünk a levelet (a borítékra nincs szükségünk). A levelet elolvasva rájöhetünk, hogy ez egy kivagdosott betűkből összeállított zsarolólevél: "**Mr. Sternwood! A feleségét a hatalmunkban tartjuk és 24 órát kap arra, hogy 20.000 dollárt összegyűjtsön százdolláros címletekben. Ha kapcsolatba lép a rendőrséggel, a felesége halott. Legyen a Peoria és az Elm sarkán holnap pontosan éjfélkor. A váltságdíj legyen egy nem feltűnő aktatáskában. Ott majd megkapja a további utasításainkat.**" Siessünk a ház ajtajához és használjuk a rajta lévő kopogtatót. Egy igen kevéssé bizalomgerjesztő inas nyit ajtót – próbáljunk elosonni mellette. Erre közli velünk, hogy kifejezett utasítása van arra, hogy senkit ne engedjen be a házba,



▲ **Már megint nem jött össze!...**

mivel a ház ura alszik. Viszlát... – és bevágja az ajtót az orrunk előtt. Kopogtassunk ismét, majd az ajtónyitás után helyezzünk el az inas orrán egy jobb horgot (HIT). Egy felfelé vezető lépcsőt és egy ajtót látunk (inast nem, ő már elfeküdt). Menjünk be az ajtón és a konyhába jutunk. Az asztalon némi bolognai maradványokat találunk – együk meg. Ettől magasra ugrik az életerőpontjaink száma – kár, hogy a program ilyesmit nem tart nyilván (nem baj, írjuk le egy papírra, hogy el ne felejtsük). A konyhapulton több edényt találunk – nyissuk ki mondjuk a SUGAR (cukor) feliratút. Meglepő módon cukor van benne, amit szintén megeszünk. Ennyi cukor elfogyasztásától egészen betegnek érezzük magunkat – tehát folytassuk a gasztronómiai kalandozást a lisztesbödönben (FLOUR). Hm, mindent összevetve nem volt rossz, bár kicsit összeragadt tőle a szánk. A harmadik edény egy süteményes doboz, ami sajnos üres. Bizonyára még jól el tudnánk itt szórakozni egy ideig – de most már mehetünk (söt, aki nem éhes, be se jön ide...). Tehát inkább menjünk fel a hallból a lépcsőn. Két ajtót látunk – menjünk be a bal oldalin. Egy hálószobába jutunk, ahol olcsó, erős parfüm szaga érződik (már harmadszor a játék során...). A szaghoz kivételesen most egy nő is tartozik, aki éppen szunyókál. Nyissuk ki a mellette álló éjjeliszekrényt. Találunk benne egy szemüveget, egy golyóstollat és egy jegyzetblokkot. A jegyzetblokkot megvizsgálva látjuk, hogy bár üres, de az utoljára letépett lapra írt írás átnyomódott rá – sajnos egyelőre nem olvasható. Van viszont nálunk egy puha ceruza, amivel átsatírozhatjuk a lapot (OPERATE). Ezután megvizsgálva a blokkot, az írás olvashatóvá válik. A következők állnak rajta: "**2.15 AM: Győződj meg arról, hogy Joe bárja bezárt és az alkalmazottak elmentek. 2.30 AM: A nőt tedd le a női WC-ben és győződj meg róla, hogy teljesen meg van kötözve és eszméletlen. 2.45 AM: Várakozz a bár bejáratának közelében és várd meg Ace érkezését. 3.00 AM: Tuszkold be Ace-t a WC-be, győződj meg róla, hogy teljesen eszméletlen, adj be neki 10 köbcenti DIETHANOL TRIMENE-t, vedd el a fegyverét, az irodakulcsot, minden előző anyagot az üggyel kapcsolatban, a zsarolási feljegyzést, a szállítási utasításokat és egyebeket. 3.15 AM: Készülj fel Siegel érkezésére. 3.30 AM: Üljetek le Siegel-lel az irodában és nyírd ki Ace pisztolyával. Vedd ki a cuccait a zsebeiből és ne feledkezz el az autókulcsairól sem. 3.45 AM: Siegel holmijait add rá Ace-ra. Ace pisztolyát rakd vissza a pisztolytáskájába. Győződj meg róla, hogy Ace ujjlenyomatai rajta vannak-e a fegyveren. Nyomd rá Ace ujjait a módosított emberrablási dokumentumokra. 4.00 AM: Tömd a nagy nőt Siegel autójának a csomagtartójába. Az emberrablási dokumentumokat rakd be a kesztyűtartóba. Siegel autókulcsát rakd be Ace zakójába, az ajtót és a csomagtartót nyitó kulcsot pedig tedd be a kis dobozba és zárd be Siegel széfjébe. 4.30 AM: Hagyd el a bárt és zárj be mindent. Ne felejtsd elhozni a zsarolólevelet sem. 5.00 AM: Hazafelé félúton a módosított Siegel-féle levelet helyezd el Ace irodájában az iratai között.**" Nicsak, nicsak. így már kezd világosodni ez a bonyolult ügy. Vegyük magunkhoz a blokkot, majd szívjunk fel egy adag igazságszérumot a fecskendőbe. A fecskendő tartalmát nyomjuk bele a hölgybe, mire azonnal beszédessé válik. Nagyjából a következőket hordja össze: "**Nem vagyok a tulajdonod Joey... Meg kell halnod, mert meg akartad akadályozni, hogy John és én együtt élhessünk... látod ezt a fegyvert?... ezt kapod a beleavatkozásodért!**" – ezután a hölgy ismét öntudatlanságba süllyed. Menjünk át a másik ajtón a szomszédos hálószobába, ahol ugyanaz a berendezés, mint az előbbiben – kivéve az alvó férfit. Az éjjeliszekrényen itt egy aktatáskára lelünk. Üres. Akkor inkább nyissuk ki az éjjeliszekrényt. Egy boríték, egy csokoládésdoboz és egy csomag papírzsebkendő a leltár. Csak szépen sorban: nyissuk ki a borítékot és egy levelet találunk benne. A levél tartalma: "**Mr. Sternwood. Ez az utolsó figyelmeztetésem. Vagy leveszi a kezét Vickers-ről egyszer és mindenkorra, vagy a felesége megtudja az egész történetet. Nem hinném, hogy a felesége nagyon örülne neki... Még egy lehetőséget adok magának: mivel Vickers hozzám tartozik, fizethet érte, ha ennyire szüksége van rá. 20 rongy az ára. Még ma választ várok.**" Természetesen a levelet visszük magunkkal. Vérmes kalandozók nyissák ki a csokoládésdobozt: ebben igen fontos információ található 8 db csokoládé képében. Mindegyiket meg lehet enni és igen ízletesek (ne felejtsük el felírni az életerőpontjaink növekedését a papírra – újabb 8 strigula). Miután ezzel megvagyunk szívjunk fel a fecskendőbe megint egy adag igazságszérumot és nyomjuk bele a szunyókáló férfiba (lehetőleg ne a takarón keresztül...). Ő is elkezd motyogni: "**Kövesd az időbeosztást pontosan... Semmisítsd meg a bizonyítékokat, miután készen vagyunk... úgy fog tűnni, mintha Ace csinálta volna az emberrablást Siegel-nek... Az időbeosztást senki sem láthatja... ne aggódj a nő miatt, megfullad mielőtt bárki is megtalálná**..." – majd ő is öntudatlanságba süllyed. Ezek után távozhatunk is a házból.

Szálljunk be a taxiba és hajtsunk a **Peoria ST**-re. Ismét 75 cent a tarifa, de ezúttal nem fizetünk egy vasat sem. A taxis különféle rendőrségeket meg tartozásokat emleget – de ezzel nem kell foglalkozni. Menjünk tovább folyamatosan jobbra egészen Joe bárjáig (ha közben megpróbálnak kirabolni bennünket, akkor az kellemetlen, mert nem túl sok pénzünk maradt...). Itt menjünk le a kanálisba, majd ott menjünk tovább az örvényig. Itt ismét néhány tárgyat elhullajtunk, amelyek ránk nézve terhelő bizonyítékok. Ezek a következők: a levél, amit az irodánkból elhoztunk; a levél, amit a ház előtt lévő postaládából szedtünk ki; az összes kulcsot; a fecskendőt és az ampullákat; a kulcskártyát, amit még a játék elején találtunk a kabátban; a pisztolyt; a fülbevalókat. Másszunk ki a csatornából Joe bárjánál és itt menjünk jobbra. A rendőrséghez érkezünk. Természetesen a bizonyítékokat itt fogjuk majd átadni, de előtte feltétlenül nézzünk meg el jobbra, mert ott érdekes információk birtokába juthatunk... Szóval majd menjünk be a rendőrségre. Nagyon örülnek, hogy látnak minket – a bizonyítékok, amelyeket hoztunk nagyon érdekesnek bizonyulnak. **Mrs. Sternwood** elrablásának nagy port felkavaró ügye a bíróság elé kerül. A bizonyítékok közül három különösen érdekes: a napló, amelyet a bungalóban találtunk, a zsarolólevél és az időbeosztás. A három bizonyíték fényt derít **Vickers** és **Sternwood** összeesküvésére: a napló a zsarolólevéllel együtt bizonyítja az indítékukat, az időbeosztás pedig bemutatja, hogy hogyan hajtották végre a dolgot. **Sternwood** és **Vickers** órákig állnak a vádlottak padján, ahol **Vickers** beismerte bűnösségüket. Congratula...

A játék teljesen ugyanaz 64-en és Amigán, természetesen Amigán a grafika sokkal élvezetesebb (a fotók is ebből készültek). Egyébként tavaly nyáron megjelent a játék folytatása is (**DEJA VU II. – LOST IN LAS VEGAS**), egyelőre csak Amigán. Ha lehet, ez még jobban össze van kuszálva, mint az első rész. Mihelyt végigjátszottuk, erről is nyomatunk egy leírást. OK?

Kings Quest IV.

A CoV 7. számában már volt valamilyen játékismertető-szerűség a **KING'S QUEST IV**-ről – most egy kicsit tovább ragozzuk a játékot (jó, jó, tudjuk, hogy nem teljesen szerencsés, ha kétszer foglalkozunk ugyanazzal a játékkal, de egyrészt az eddig közölt információk kissé felületesek voltak, meg egyébként is: megér egy hosszabb mesét...). A **Sierra on Line** néven garázdálkodó software-házat valószínűleg nem kell bemutatni Amigás olvasóinknak, mint ahogy a játékaik kezelését sem. A **KQ4**-ről azért még annyit előljáróban elmondhatunk, hogy – legalábbis véleményünk szerint – ezidáig ez az egyik legnehezebben teljesíthető játéka a **Sierra**-nak. Nem azért, mert valami szörnyű bonyolult történetet alkottak, hanem azért, mert a játék teli van egy csomó olyan dologgal, amire csak a vak szerencse segítségével lehet rájönni. A kezelés teljesen megegyezik a hasonló **Sierra**-stuffokkal, így tehát most ennek ismertetésétől eltekintünk (azt meg általában mindenki észreveszi, amikor meghalt). Szóval zutty! – bele a közepébe:

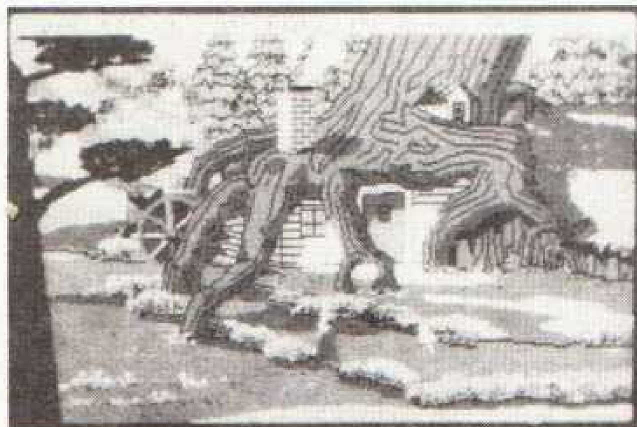


▲ **Elmés társalgás folyik a világ dolgairól**

A kerettörténetet a frissebb keletű **Sierra**-játékoknál már megszokott maratoni intro szolgáltatja. A történet **Daventry** királyságának palotájában kezdődik (közvetlenül azután, ahol a **KQ3** befejeződött). **Graham** király és b. neje éppen roppant elégedett, mert visszatért rég elveszettnek hitt fiuk, **Alexander** és bonus-ként még megmentette **Rosella** királykisasszonyt is a gonosz sárkánytól (zűrös egy család). Graham király nagy örömében hozzá is vágja az ifjúsághoz a "kalandozó sapkát" (mi a manó lehet az?). Nem nagyon sikerül elkapniuk, de a sapkáról a figyelem hamarosan a királyra terelődik, aki hirtelen szúró fájdalmat érez a mellkasában és összeroskad. Sapka a padlón marad, a király viszont megy az ágyikóba, ahol nekiáll haldoklani. Rosella nem is bírja sokáig cérnával és kiszalad a szobából, hogy nekiálljon a trónteremben zokogni egy sort apja szomorú sorsán (a zokogás egyébként is ősi női szokás a problémák megoldására). Abszolút nem hatásos módszer, viszont most úgy tűnik, célravezető volt: a tükörből egy puha hang szólal meg és megkérdezi, hogy komolyan segíteni akar-e a kedves papának? Rosella érdeklődését felkelti a mágikus tükör és belekukkant, hogy ugyan ki beszélhet belőle. A tükörben egy hölgy repked éppen, aki apró születési hibaként szárnyakat visel (**Definiáljuk tündérnek – CoVboy**). Ez **Genesta**, a jószándékú tündérek sorozatából. Előadja, hogy az ő földjén, **Tamir**-ban található egy fa, amely száz évenként csak egyetlen gyümölcsöt terem – ez azonban egy speciális gyümölcs, ami meggyógyítja azt az embert, aki megette. Éppen erre van szükségünk a papa betegségének kikúrálásához. Rosella ugyan nem nagyon tudja, hogy hol is található ez a bizonyos Tamir, de aggodalomra semmi ok: Genesta majd elutaztatja oda. Persze Genesta nem akar retúrjegyet adni: mivel per pillanat neki is némi problémái támadtak, majd csak akkor fog bennünket visszaszállítani Daventry-be, miután segítettünk neki. Rosella kicsit problémázik, merthogy neki éppen gyümölcsöt kéne szednie a papának, de aztán beadja a derekát. Hopp – már meg is érkeztünk Tamir-ba. A légtérben nemsokára megjelenik Genesta is (két angyallal repül kötelékben) és üdvözöl bennünket. Kicsit szomorúnak látszik, mert momentán elvesztette az összes mágikus erejét. Az ereje egy bűvös talizmánban rejlett, amelyet minap az erdőben sétálgatva **Lolotte** (rossz típusú boszorkány) ellopott tőle, hogy ördögi uralma alá hajthassa Tamir földjét. Talizmán híján Genesta egyre gyengébb lesz és 24 órán belül elpatkol – hacsak valaki vissza nem szerzi neki a követ. Valószínűleg erre a nemes feladatra bennünket szemelt ki, mert rögtön hozzá is teszi, hogy talizmán nélkül nem tud hazateleportálni bennünket. Kis kedves. Rosella gyorsan rá is áll az alkura, majd a mágikus gyümölcsre terelődik a szó: Genesta elmondja, hogy egy mocsár közepén álló kis szigeten terem, a nagy hegyeken túl. Lolotte-ról érdeklődve megtudjuk, hogy a kastélya a nagy hegyek ormán található. Genesta ezzel el is unja a beszélgetést: a feltűnést elkerülendő parasztlánnyá változtat bennünket, sok cseresznyét kíván, majd elroppen haza haldoklani. Egyedül maradtunk – kezdődhet a játék. A feladat teljesítésének nem kötött a sorrendje, többféleképpen is végigjátszható – bár bizonyos dolgokat csak egy adott feladat elvégzése vagy egy tárgy megszerzése/használata után tudunk végrehajtani.

Kezdjük először is terepszemlével: balra tenger, jobbra Tamir földje. Kezdjük a tengerrel. Gyalogoljunk be a vízbe, majd ússzunk át a következő képernyőre. Na tessék: máris megevett egy cápa. Tanulság: a cápa szereti a Rosella nevű eledelt, tehát ne úszkáljunk (egyelőre). Marad tehát a szárazföld, kövessük mondjuk a tengerbe ömlő folyó folyását. Nemsokára egy kőhídhoz érkezünk, ami alatt valami sárga dolog vonja magára a figyelmünket. Nézzük meg mi az (LOOK UNDER BRIDGE). Aha! Egy kis aranylabdát találunk, amit viszünk magunkkal. Menjünk innen tovább felfelé és egy kis tavacskához érkezünk. Körbenézve (LOOK) megállapíthatjuk, hogy a tavacskát vízililiomok borítják és az egyik nagyobb liliomlevélen egy nagy béka üldögél. Békáktól meglehetősen szokatlan módon aranykoronát visel. Ha megközelítjük, akkor eltűnik a vízben (ha kimegyünk is visszajövünk, addigra megint kimászik a levélre). Próbáljunk másféle kontaktust létesíteni vele: álljunk a tó szélére és vágjuk hozzá a híd alatt talált aranylabdát (THROW BALL). Az aranylabda eltűnik a víz alatt – a béka meg utána és máris hozza vissza a szájában. Jól nevelt állat. Menjünk oda hozzá és próbáljunk csevegni vele (TALK FROG). "Brek! Brek!" – mondja. Mi más várható egy békától? Akkor inkább vegyük fel (TAKE FROG) és csináljuk azt, amit a szegény parasztlányok szoktak csinálni a mesékben a békákkal, amelyeknek különös ismertetőjele, hogy aranykoronát viselnek a fejükön – vagyis csókoljuk meg (KISS FROG). A fene a gusztusunkat! Mindenesetre hatásos volt: a békából egy valódi, csodaszép herceg lesz! Az ifjú főrang kissé elégedetlen, hogy mindössze csak egy szabvány parasztlány vagyunk, nem pedig holmi hercegnő (nem tudja, hogy a látszat csal?). Mindenesetre a kezünkbe nyomja az aranykoronáját, majd sietősen távozik. Az aranylabda ott maradt a parton, de a továbbiakban már nem lesz szükségünk rá, itt hagyhatjuk.

▼ **"A fiúk a bányában dolgoznak..."**



Menjünk tovább felfelé, amíg az oszlopok között lévő medencéhez nem érünk. A víz ugyan hívogatónak tűnik, de inkább mégse pancsoljunk benne. Bújjunk el az egyik előtérben álló fa mögé. 2-3 másodperc múlva berepül a hiányos öltözetű **Cupido** (az a kis nudista angyalka, aki nyilaival különféle emberek szívét szokta szerelemre lobbantani az éppen arra járó ellenkező neműek iránt). A nyilát leteszi a medence partjára, majd lubickolni kezd a hűvös vízben. (Nem mindig akar jönni – ha nem kerülne elő 2-3 másodpercen belül, akkor menjünk vissza az előző képernyőre és jöjjünk vissza megint és bújjunk el.) Amikor már fürdik, jöjjünk elő a bokor mögül és álljunk a medence szélére. Ettől szegény Cupido-t a frász fogja kitörni és ijedten elrepül. Az íját és a hozzá tartozó két nyilat viszont itt felejtette – menjünk oda és vegyük fel őket (TAKE BOW).
Sétáljunk vissza a hídig, majd ott forduljunk jobbra. Egy kis házikóhoz érkezünk, amely egy öreg tölgyfa gyökerei közé van építve. Az ajtón kopogtatva nem érkezik válasz, így tehát engedély nélkül fogunk bekukkantani ide. Nyissuk ki az ajtót (OPEN DOOR) és máris a ház nappalijában találjuk magunkat. Ez a Seven Dwarfs (vagy ismertebb nevükön: a hét törpe) házikója. Meglehetős kosz van itt mindenütt. A törpék éppen nincsenek itthon, de ha sokat vesztegetjük az időnket, akkor nemsokára megérkeznek és rövid úton kitessékelnek bennünket. Találós kérdés következik: mit csinált Hófehérke, amikor a hét törpe házába vetődött? Kitakarított. Talán mondanunk sem kell, hogy először órákig keresgéltünk egy seprűt (kevés sikerrel) – aztán jobb megoldást találtunk: begépeltük, hogy CLEAN HOUSE. Rosella erre szépen összetakarítja a koszt, rendbe rakja a törpék szobáját, elmosogat és végül kotyvaszt némi ebédet is. Mire mindezzel elkészül, meg is hallja a közelgő törpéket. A törpék sorban bevonulnak, mindegyik mer egy adagot magának (az utolsó kettőt) és leül az asztalhoz. Teljesen elégedettek, hogy kitakarítottuk a házukat, a "kettőtmerős" megkérdezi a nevünket, majd az asztalhoz invitál bennünket. Hihetetlen hosszúságú étkezés következik, majd a törpék elvonulnak megint a bányájukba. De nicsak! Mintha az asztalon felejtettek volna valamit: egy kék erszény (teli gyémántokkal) hever a piszkos tányérok között. Menjünk oda és vegyük magunkhoz

(TAKE POUCH). Az ártatlan parasztlányok a mesében nem lopósak – vigyük tehát vissza az erszényt a tulajdonosának, azaz menjünk a törpék bányájába egy képernyővel lejjebb a házuktól. (Lehetőleg mellőzük a beleesést a bánya bejárata előtti szakadékba.) A bányában mindenki bőszen csákányoz és nem sok érdeklődést mutatnak irányunkban – kivéve az egyik törpét, aki a hátsó részen vizsgálgatja a termést. Menjünk oda hozzá és adjuk vissza neki az erszényét (GIVE POUCH). "**Megtarthattad volna**" – mondja – "**van itt nekünk elég. Van viszont egy plusz lámpánk is, amit nem használunk. Fogd, a tiéd.**" – szóval megmaradt az erszényünk, de most már van lámpánk is. Mivel a törpe mielőbbi távozásra szólított fel, fogadjunk szót neki és hagyjuk el a bányát.
Most kukacvadászatra megyünk. Egy képernyővel jobbra a törpék bányájától egy madárra lelünk, aki egy kukacot próbál kiráncigálni a földből. Jöttünkre a madár elröppen, a kukac viszont – nyilván az előbbi ráncigálás okozta sokk miatt – egy ideig még a földön tekereg, mielőtt ismét visszabújna. Használjuk ki az időt: szaladjunk oda hozzá és vegyük fel (TAKE WORM). (Ha elsőre nem sikerült volna, jöjjünk vissza a képernyőre és a madár már megint ott fogja ráncigálni.) Folytassuk tovább az utunkat jobb felé. Egy felfelé vezető ösvényhez érkezünk, amely sziklás hegyek közé torkollik. Ez az az ösvény, amely Lolotte kastélyához vezet. Kukkantsunk be az öreglányhoz egy kis baráti csevegésre – vagyis menjünk tovább. Gyalogolni sem kell: a következő helyszínen Rosella hirtelen megtorpan, mert a légtérben két szárnyas ördög jelenik meg, akik felnyalábolják és légi úton szállítják főnökasszonyuk elé. Lolotte a tróntermében fogad bennünket. Meglehetősen ronda szegénykém: zöld feje van és piros szeme – még véletlenül se nyerhetné meg a helyi szépségkirálynő-választást. Érdeklődve vizsgálgatja, hogy miféle csodabogarat hozott a házhoz két beosztottja. Hirtelen nem tudja, hogy csak egy bolond parasztlányt lásson-e bennünk, aki véletlenül vetődött erre vagy ellenségének, Genesta-nak a kémét. Ugyan ijedten győzködjük egy darabig, de végül mégis a B-verzió mellett dönt és megparancsolja a szárnyas micsodáknak, hogy dugjanak dutyiba bennünket. Kellemes időtöltés következik néhány középkori kínzóeszköz társaságában, mert egy ideig nem kell semmit sem csinálnunk. Nemsokára visszatérnek a szárnyas micsodák és visszakísérnek Lolotte-hez, aki közli velünk, hogy az ő csodálatos kis ficskájának, **Edgar**-nak (le sem tagadhatná a kedves mamát) megtetszettünk és ő azt javasolta, hogy tegyenek egy próbát az ártatlanságunk kipróbálására: Lolotte éppen unikornisra vágyik, amit nekünk kell megfognunk. (**Most nem azért, de Edgar helyében nekem kevésbé körülményes dolgok jutottak volna az eszembe... – CoVboy**) Az unikornis mondabeli állat, amely nagyon hasonlít a lóra, csak a homloka közepén aranyszarvat visel (már bizonyára találkoztunk vele idáig: a lábával kapálta a földet és ha megközelítettük, mindig elszaladt). A legenda szerint unikornist csak egy szűz leány segítségével lehetett megfogni, akinek az arra kóborló állat teljesen elgyengülve az ölébe hajtotta a fejét. Lolotte megígéri, hogy ha elhozzuk neki az álatot, akkor nemcsak hogy szabadon enged, de bőségesen meg is fog jutalmazni. Ezzel az audienciának vége is és a két szárnyas micsoda visszaszállít bennünket a hegy lábához.
Hát akkor keressük meg az unikornist (az erdő előtti tisztáson szokott álldogálni). Nem az ölbehajtott fej-technikát alkalmazzuk (már elavult), hanem Cupido egyik nyilával fogjuk a barátunkká tenni (SHOOT UNICORN). Bumm! Telitalálat – az unikornis többé nem fél tőlünk, nem szalad el ha megközelítjük. Megmozdulni azonban nem hajlandó semmiféle módszerrel és meglovagolni sem tudjuk, mert nem tudjuk mivel irányítani. Ebből következik, hogy valami irányítószerkezet kell hozzá – például egy kantár. Akkor megyünk is érte...
Menjünk el a halász tengerparton álló házához. A házban egyelőre még semmi dolgunk, sétáljunk ki inkább a móló végére. A halász kint horgászik a stég végén, az egyik hordó tetejéről pedig egy sirály figyeli érdeklődve, hogy mit művel. A sirály közeledtünkre elröppen – a halász viszont nem teszi ezt (meglepő lett volna...). Megpróbálhatunk ugyan szóba elegyedni vele, de nem nagyon figyel ránk. A zsinórját éppen rángatja valami, de fogás természetesen nincs. Nemsokára meg is unja a dolgot, összeszedelőzködik és beballag a házába. Kövessük mi is a házba (OPEN DOOR). A halász szomorúan iszogat az asztalnál, a felesége pedig különféle házimunkákkal múlatja az idejét. Próbáljunk most beszélni a halásszal (TALK FISHERMAN). Elmondja, hogy a halak az utóbbi időben abszolút nem akarnak harapni és ha ez a jövőben is így lesz, akkor fogalma sincs, hogy mit fog tenni... Ó, szegénykém – hiszen ebből él! Nyújtsunk neki egy kis anyagi támogatást a nálunk lévő gyémántos erszénnyel (GIVE POUCH). Nem tiltakozik nagyon ellene... Rögtön szól is a feleségének, hogy cserébe adja oda nekünk a horgászbotot – nekünk biztos nagyobb sikerünk lesz vele (ő meg visszaadja az ipart és nyit egy ékszerüzletet). Sétáljunk ki a stég végére és tegyük próbára a szerencsénket: horgásszunk egyet (FISHING). Aha – mozog már... mozog már... hopplá! Ejnye, de szép bakancsot fogtunk! Úgy látszik, a mesében is van környezetszennyezés. Pillanatnyilag nem bakancsra megyünk, szóval azt visszapottyantjuk a vízbe. Folytassuk (FISHING). Rosella nemsokára visszahúzza a horgot és szól, hogy így nem sűrűn fogunk halat, ha nem csalizzuk fel a horgot. Ja, tényleg. Tegyük fel a földigilisztát a horog végére (BAIT HOOK) és folytassuk a pecázást (FISHING). Rosella megint kihúzza – azt mondja, nem harapnak a halak. Mi az, hogy nem harapnak?! Vegyünk tán szardíniakonzervet?! Szó sem lehet róla! (FISHING) Nicsak, nicsak: erős húzás a zsinóron és tessék: egy szép kövér hal!
Most meglepő dolog következik: vízbe öljük Rosella-t! Pontosabban cápába. Ugorjunk fejest a tengerbe és ússzunk befelé. A cápák úgy látszik jól laktak, amikor a játék elején megettettük őket a főhősnővel: nem mutatkoznak. (A dologra egyébként teljesen véletlenül jöttünk rá: mivel véglegesen elakadtunk a játékban, tényleg cápába akartuk ölni a kedves hölgyet – aztán elmentünk feltenni egy kávét. Erre mit csinált? Átúszott nekünk egy szigetre... Ez abszolút nem volt szép a játék íróitól.) Előtűnik viszont egy bálna, amely lenyel bennünket, ha tovább úszunk és a szájából nincs menekvés... A bálnával is ugyanolyan kavarodás van, mint a cápákkal: néha egy képernyővel feljebb mutatkozik, néha meg nem akar előkerülni (utóbbi esetben viszont találunk helyette cápát). A lényeg az, hogy most egyelőre tovább kell úsznunk balra (ha megjelenik a bálna, akkor gyorsan jöjjünk lejjebb egy képernyővel (ott sem lesz cápa) és ott folytassuk az utat). A következő képernyőn egy szigetre érkezünk. Itt lakik Genesta. Most éppen palotájának felső emeletén haldoklik vészes talizmánhiányban. Egyelőre még nem kell elmennünk hozzá, most másért jöttünk. Genesta pávái ide-oda mászkálnak a szigeten és az egyikük elhullajtotta az egyik tollát. Keressük meg ezt a tollat és vegyük magunkhoz (TAKE FEATHER). Mehetünk vissza a tengerbe bálnát keresni. Ha felbukkant, úszkáljunk egy kicsit ide-oda azon a képernyőn és nemsokára majd lenyel bennünket. Ha nem akar előkerülni a bálna, ússzunk vissza Genesta szigetére és próbáljuk újra (nézzük meg mindig az eggyel feljebb lévő képernyőt is). Vigyázat! Ha Rosella túl sokat úszkál, elfárad és megfullad.
Miután sikeresen lenyelettük magunkat a bálnával, a szájában úszkálunk ide-oda. Rendkívül büdös van (egy idő után Rosella meg is fullad tőle). A vízben egy üveg úszkál, mellette pedig egy úr (hölgy? mindegy, hívjuk csak James-nek) heverészik egy hajóroncson (mit meg nem eszik ez a bálna...). Valószínűleg már itt lehet egy ideje... Ússzunk oda az üveghez és vegyük fel (TAKE BOTTLE). Ha megizsgáljuk (LOOK BOTTLE), valamilyen kis papírdarabot látunk benne. Nyissuk ki tehát az üveget (OPEN BOTTLE) és olvassuk el, mit mond az írás (READ NOTE). Különféle marhaságokat más **Sierra**-játékokkal játszó emberkéktől (újraolvasva mindig más üzenetet kapunk – jó szórakozást!). Most valahogy ki kéne jutni innen, mielőtt megfulladnánk... A bálna nyelve azonban egy kissé síkos: Rosella állandóan lepottyan róla, amikor fel akar mászni rá. Kivéve egy helyet: ha a nyelv bal oldalára állunk és onnan átlósan felfelé mászunk, akkor egy helyen sikerül felguggolnunk. Innen menjünk a nyelvet két részre osztó vonal tetejére. Felpillantva a bálna hatalmas garatját láthatjuk. Talán nyilvánvaló, hogy hogyan fogunk kijutni: megcsiklandozzuk egy kicsit a tollal a garatját (TICKLE UVULA). Aaaaaaacccccchhhhhhooooo! – mondja a bálna. Szóval a bálnák is szoktak tüsszenteni. Ez például visszatüsszentett bennünket a tengerbe.

▼ Hová dugta Robinson a kantáromat?



Amikor ismét felbukkanunk a víz alól, felfelé egy sziget körvonalait pillantjuk meg. A többi irány nem szerencsés, szóval ússzunk a sziget felé. Egy csomó hajóroncs hever mindenfelé, az egyik hajóborda tetején pedig egy nagy pelikán imbolyog. Ne menjünk közel hozzá, mert megijed és elrepül (mi pedig sosem jutunk ki erről a szigetről... legalábbis élve nem). A pelikánok nagy kedvelői a halaknak, nálunk pedig van is egy döglött példány. Amikor kilábaltunk a tengerből a sziget homokjára, álljunk meg kb. az első borda mellett, majd dobjuk oda a pelikánnak a halat (THROW FISH). A büdös hal a magasba röppen, majd pályáját a pelikán torokzacskójában fejezi be. Amint a madár kinyitja a csőrét, valami csillogó dolog hullik ki belőle ... Nézzük meg mi az: egy csillogó síp hever a földön. Vegyük magunkhoz, majd kutassuk át a szigetet. A kutatás célja elsősorban a földből kiálló csónakorr legyen: álljunk be közé és nézzünk le a földre (LOOK GROUND). Nicsak, egy aranykantár! Ez is egy kedves húzás volt a játék készítőitől...

Most már van kantárunk az unikornishoz, valahogy vissza kéne keverednünk Tamir-ra. Az úszás nem jó módszer, mert egy cápa gyomrában ér véget az utazás – inkább taxit fogunk hívni: fújjunk bele a sípba (PLAY WHISTLE). Nemsokára egy palackorrú delfin jelenik meg és boldogan csattogtatja a vizet. Gyalogoljunk oda hozzá és üljünk fel a hátára (RIDE DOLPHIN). Rövid utazás és a delfin már ki is köt Tamir partján.
Keressük most meg az unikornisunkat, álljunk a fejéhez és kantározzuk fel (BRIDLE UNICORN). Az unikornis most már irányítható, pattanjunk fel tehát a hátára (RIDE UNICORN). Szépen el is lovagol ("unikornisagol"?) velünk a Lolotte kastélyához vezető ösvényhez. Most három szárnyas micsoda érkezik: az egyik átveszi az unikornis kantárját, amíg a másik kettő – szokás szerint – elreptet bennünket Lolotte-hez. "**Aha,**" – mondja Lolotte – "**látom, jó lány voltál és elhoztad nekem az unikornist. Most már majdnem bizonyos vagyok benne, hogy ártatlan vagy. De...**" – köszörüli meg a torkát – "**... még nem egészen**." Na, ez nem hangzik túl jól. Most azt találja ki, hogy tulajdonképpen az aranytojást tojó tyúkra vágyik. A tyúk az erdőben lakó óriás tulajdonát képezi. Ha elhozzuk a tyúkot, akkor lesz szabadulás, nagy jutalom meg minden...
Az óriás és a felesége az erdőben lévő házban lakik. Az óvatlanoknak valószínűleg már feltűnt, hogy kevésbé barátságosak. Ha arra jártunk, akkor néha megjelent az óriás és miután elkapott bennünket, a hajunknál fogva becibált a házba. Az ezután következőket már mindenki elképzelheti magának – a lényeg az, hogy meghaltunk. Ha sikerült volna mégis élve elkecmeregni a házig, akkor az ajtóról kiderült, hogy zárva van és nekünk nincs kulcsunk. Érdekes módon miután Lolotte feladja a rendelést 1 db aranytojást tojó tyúkra, az ajtó kinyílik és az óriás sem jön. Menjünk tehát az óriások házához és menjünk be az ajtón (OPEN DOOR). Ó, jaj, de kár is értünk... egy hatalmas kutya ugrott fel a sarokból és elfogyasztott bennünket. Talán kéne neki hozni egy csontot... Szóval a tyúkozást most elnapoljuk: törődjünk inkább egy kicsit a papa egészségével (hátha gyümölcskeresgélés közben lelünk némi csontot is...)
Menjünk tehát a temető közepén álló elhagyatott házhoz. Milyen barátságos hely... A házat végigkutatva mindenütt piszok, pókhálók – mintha évszázadok óta lakatlan lenne (pedig milyen forgalom lesz majd itt éjszaka!). Pillanatnyilag egyetlen szoba érdekes számunkra: a földszinten balra nyíló. Az állapotok itt is ugyanolyanok, mint a többi szobában. A falnál álló könyvespolcon kutatva (LOOK SHELF) viszont egy könyv felhívja magára a figyelmünket:"**William Shakespeare összes művei**". (**Hát az egy szép nagy könyv lehet! – CoVboy**) Fel is lehet venni (TAKE BOOK). A falon egy kancsalító hölgyet ábrázoló portré függ. A képet figyelmesebben megnézve észrevesszük, hogy a fal egy bizonyos pontjára mered. Álljunk tehát a falhoz (a könyvespolc mellett) és vizsgáljuk meg a falat (LOOK WALL). Egy kis kallantyú! Hát akkor talán fordítsuk el... (MOVE LATCH). Egy titkos ajtó tárul fel előttünk! A falnak támasztva egy ásó hever, vegyük magunkhoz (TAKE SHOVEL). Egy csigalépcső vezet felfelé az emeletre (mily könnyű is leesni róla!), ahol egy orgona áll. Aki akar felmehet zenélgetni egy kicsit, de erre egyelőre még nincs szükség – majd éjszakai előadás lesz.
Menjünk ki inkább a házból és keressük meg a bárdot (azon a tisztáson szokott üldögélni, ahol egy fatönk van a képernyő közepén – néha ő sem akar megjelenni, szóval lehet, hogy itt is ki-be kell mászkálni egy darabig). Meglehetősen szörnyű hangokat csihol a lantjából, de szóba elegyedve vele (TALK MAN), újabb balladákat zúdít ránk. (**A "Greensleeves" például rendkívül borzalmas – CoVboy**) Csevegés helyett inkább adjuk neki oda Shakespeare összes műveit (GIVE BOOK). Felcsapja az első oldalon, majd rövid olvasás után felcsillan a szeme: most már nem kell tovább zenésznek lennie, mert így híres színész válhat belőle! A feleslegessé vált lantot nekünk adja cserébe, majd elindul, hogy a színpadon próbálja ki a tehetségét. Mihez kezdjük egy lanttal?! Keressük meg vele mondjuk **Pan**-t, a kentaurt (vagy szatírt, ha úgy jobban tetszik). Nyilván már eddig is találkozhattunk vele: félig bakkecske, félig ember és a róla elnevezett sípot fújja nagy igyekezettel. Bizonyára már elzsibbadhatott a szája, szóval ajánljuk fel neki az imént újított lantot (GIVE LUTE). Nem nagyon érdekli a dolog. Hát akkor mutassuk be neki az árut: játszunk rajta egy kicsit (PLAY LUTE). Aha, ez már felkelti az érdeklődését: abbahagyja az ugrálást és figyel bennünket. Menjünk oda hozzá és most adjuk oda neki a lantot. Rettentő boldog az ajándékkal, cserébe megkapjuk tőle a sípját. Most majd a lanttal ugrál tovább.
Menjünk el a vízeséshez, ahonnan a tengerbe ömlő folyó ered. A vízesések gyanús dolgok: mindig valamilyen üreg szokott mögöttük lenni... Ezt viszont nem tudjuk megközelíteni, mert mindig visszasodor bennünket a víz sodra. Egy kis trükkhöz kell folyamodunk: volt már ugyebár egy hercegünk, aki azelőtt béka volt és nálunk felejtette a koronáját. Hátha a dolog visszafelé is eljátszható – tegyük fel a koronát a fejünkre (WEAR CROWN). Na tessék: meg sem kellett csókolni magunkat, máris milyen szép levelibéka lett belőlünk. A béka szépen beugrál a vízbe, átbukik a vízesés alatt, majd mögötte bukkan fel – aztán megint Rosella lesz belőle. A vízesés mögött egy barlang bejárata látszik. A bejárat mellett egy öreg deszkadarab hever, vegyük ezt is magunkhoz (TAKE BOARD), majd lépjünk be a barlangba.
Na igen. A barlangokban sötét van. Ellenszer: gyújtsuk meg a törpék lámpását (LIGHT LANTERN). Így már jobb valamivel, bár így se sokat látunk. Azt viszont igen, hogy a bejárat mellett egy csomó csont hever. Nagyszerű lesz kutyaeledelnek – vegyünk fel egyet (TAKE BONE). A barlang abszolút barátságtalan hely: trollok lakják, akik el szokták kapni az arra járó Rosella-kat. Pedig valahogy át kéne jutni rajta... Az útvonalat kicsit bonyolult lenne elmagyarázni írásban, szóval ehhez mindenkinek jó szórakozást kívánunk! Akkor vagyunk jó helyen, ha a képernyő jobb felső sarkában világosságot látunk derengeni. Itt akkor mentsük is ki az állást és menjünk tovább jobbra. Zutty! – már bele is estünk egy szakadékba. Miután visszatöltöttük az állást, menjünk ismét kb. addig, ahol az imént lepottyantunk és ott tegyük le a földre a deszkát (PUT BOARD ON GROUND). Hídnak megteszi: most már épségben átjutunk a tátongó lyukon és elérhetjük a másik kijáratot. Vigyázat! Rosella felszedi maga után a hidat, szóval amikor visszafelé jövünk, ismét le kell majd tennünk.
Miután napfényre bukkanunk, haladjunk tovább jobbra és... hát nem megmondta Genesta, hogy a hegyeken túl mocsár van?! A mocsár pedig elnyeli azt, aki rálép. Van viszont egy csomó zsombék, amely megtartja a súlyunkat és át lehet ugrálni az egyikről a másikra. JUMP-oljunk tehát egy darabig, amíg a mágikus gyümölcsöt termő fa szigetéhez érünk. Itt kicsit nagyobb a rés, nem lehet átugrani a szigetre: tegyük le megint a földre a deszkát (még jó, hogy Rosella elhozta!). Újabb apró kellemetlenség: egy kígyó is van a fa előtt. Ezt ugyan nem mondta Genesta, de mindenki biztos lehet benne, hogy nem a barátságos típusú kígyókhoz tartozik. Nem baj, Pan odaadta a furulyáját, majd megbűvöljük vele (PLAY FLUTE). Ez jót tesz neki, mert a muzsikától rögton jojózni kezd a szeme és hipnotikus álomba merül. Hát akkor szedjük le a fáról a mágikus gyümölcsöt (TAKE FRUIT) és kezdjünk el visszaugrálni a barlang szájához. Lesz megint egy kellemes utunk visszafelé a barlangon keresztül. Miután átértünk, nem kell megint a koronát használnunk, elég csak belépni a vízesés alá és az ár kisodor bennünket.
Most már mehetünk tyúkozni az óriás házához. Amikor a kutya ránk ront, dobjuk oda neki a csontot (THROW BONE), amitől megnyugszik és leheveredik a sarokba, hogy elcsámcsogjon rajta. Menjünk fel az emeletre, ahol az ablaknak támasztva megtaláljuk az óriás baltáját (TAKE AXE). Ne nagyon vesztegessük az időnket nézelődéssel, mert nemsokára megérkeznek óriásék és elég idegesek lesznek, hogy itt garázdálkodunk a házukban! Menjünk vissza a földszintre. Szemben van a konyha, a kutya mellett nyílik a kamra. A konyhában nincs semmi dolgunk, a kamrával viszont kicsit konspirálni fogunk: elbújunk benne (OPEN DOOR) és várunk egy kicsit. Egy idő múlva meghalljuk, hogy megérkezett az óriás. Kukkantsunk ki a kulcslyukon (LOOK KEYHOLE). Az óriás közli, hogy vérszagot érez, de a felesége azonnal leinti és egy tányér ételt tesz elé. Étkezés után az óriás kéri az asszonytól a tyúkját, majd ráparancsol, hogy tojjon (nem az asszony, a tyúk). A tyúk nemsokára tojik is egy aranytojást. Az óriás úgy látszik elégedett a mai terméssel, mert nemsokára édesded álomba szenderül, a falakat csak úgy rázza a horkolása. Aha, eljött a mi időnk: nyissuk ki a kamraajtót, vegyük le a tyúkot az asztalról (TAKE HEN), aztán usgyi! – kifelé a házból. Az óriás ugyan felébred az ajtónyitásra, de odakint egérutat tudunk nyerni előle. Mehetünk Lolotte-hez tyúkostul-mindenestül.
Rövid repülőút után végighallgathatjuk, amint a telhetetlen boszorkány megdicsér bennünket a sikeres tyúkgyűjtő expedícióért. Persze – talán mondanunk sem kell – még mindig nem oszlottak el véglegesen a kételyei becses személyünket illetően, mert a csodálatos jutalom elnyeréséhez még egy dolgot meg kell tennünk neki... Hát már sosem lesz vége?! Most azt találta ki, hogy hozzuk el neki Pandora szelencéjét, mert annak birtokában már egyszerűen megállíthatatlan lesz. Ez a szelence a görög mitológia szerint a gondok és bajok forrása, amelyet egy Pandora nevű igen okos hölgy kíváncsiságból felnyitott. (**... és így alakult ki a világ jelenlegi állapota – CoVboy**) Lolotte pontos leírással is szolgál a szelence lelőhelyét illetően:"**Keresd meg magad!**" Kösz. Már repülünk is vissza a hegy lábához.
Innen a játék szabvány meséből hirtelen átmegy horrorba. Először is tegyünk egy kis kerülőt és menjünk az óriás háza mögött fekvő erdő elejéhez. Bizonyára már feltűnt idáig, hogy kicsit furcsa fák nőnek ebben az erdőben: két szemük van, amellyel rendkívül csúnyán néznek. További hátrányos tulajdonságuk, hogy elkapnak bennünket, ha közel merészkedünk hozzájuk. Mit nekünk egy erdő?! Kivágjuk az egészet az óriás baltájával! (USE AXE) Ki se kell vágni őket, megijednek a baltától – most már nyugodtan mászkálhatunk közöttük. Az óriás házának végétől jobbra kell mennünk és egy meglepő házikóhoz érkezünk. Nem sok jót sejtet így első pillantásra, de most már nézzük meg, kik is laknak benne. A helyiség közepén valami zöld létyó bugyborékol egy fekete üstben. A sarokban három öreg, egyszemű boszorkány áll. Nem egyenként van egy szemük – hármuknak van annyi összesen. A szemet folyton adogatják egymás között és így mindig más lát vele. Az egyik boszorkány rögtön aktiválja magát és felénk halad, míg a másik kettő a sarokban adogatja egymásnak a szemet. Nem az a játék célja, hogy a mobilizált boszorkány elkapjon és megfőzzön abban a zöld levesben! Először is tehát mozogjunk úgy, hogy az üst túlsó oldalára kerüljünk, miközben a bennünket hajkurászó idős hölgy az innensőn legyen, azaz beleakadjon az üstbe. Ezután abban a pillanatban, amikor az éppen "látó" boszorkány átadja a szemet a másiknak (tehát éppen nem lát vele egyik sem), álljunk szemből a másik két boszorkány közé és vegyük el tőlük a szemet (TAKE EYE). Ha nem sikerül a dolog, akkor az egyik rögtön elkap bennünket és főzőcske lesz a játék vége... Ha nálunk a szem, a boszorkányok rögtön jobb belátásra térnek: leülnek (a mászkáló is) és követelik vissza a szemüket. Még ne adjuk vissza, mert annak

nem lesz jó vége... Itt egyébként is büdös van, menjünk ki inkább levegőzni egyet a ház elé. Amikor visszatérünk, az egyik boszorkány valamilyen tárgyat dob a földre. "**Nesze, a tiéd. Megvéd a halhatatlanok ellen. Szükséged lesz rá. De most már KÉRLEK, add vissza a szemünket!**" Kérlek? Na, az már mindjárt jobban hangzik... Előbb persze nézzük meg, mi van a földön (LOOK GROUND). Egy fekete skarabeuszbogár. Vegyük fel (TAKE SCARAB), aztán adjuk vissza a szemüket, hadd kukkoljanak tovább (GIVE EYE). Azt mondják, menjünk közelebb, mert van még valami ajándékuk a számunkra... Na persze – ezt már ismerjük, szóval szó sem lehet róla... Most már sziasztok, lányok!



▲ **De szép házikó – ki lakhat benne?**

Mihelyt elhagyjuk a ház előtti részt, sötét éjszaka ereszkedik Tamir földjére. A sötét éjszakák a temetők közepén álló elhagyatott házakban telnek a leghangulatosabban – menjünk tehát oda. A temetőben egyébként minduntalan kísértetek bukkannak elő a sírok közül, de a skarabeuszunktól megijednek és eltűnnek. Az elhagyatott házban hirtelen csecsemősírást hallunk az emeletről. Menjünk fel a gyerekszobába (bal oldali ajtó, aztán balra) és látjuk, hogy a bölcső ide-oda mozog. Bizonyára abban van a síró gyermek, szóval nézzünk bele (LOOK BABY). Persze, hogy nincs benne senki! Éjszaka van és egy temető közepén mászkálunk – nyilvánvaló, hogy a házban is kísértetek vannak. A temetőben egy csomó sír van, mindegyiken elmés sírversike – lehet őket olvasgatni READ STONE-nal. Van még ezenkívül a temető szélén egy érdekes hely: egy kripta, amelynek az ajtaját egyelőre nem tudjuk kinyitni. Talán majd később... A házban most néhány kísértethez lesz szerencsénk, akik mindannyian elvesztettek valamit és most keresik. Ha valami zajt hallunk, akkor keressük meg a kísértetet, aki okozta, majd nézzük meg LOOK GHOST-tal. Ilyenkor megtudjuk, hogy kinek a kísértetét látjuk vagy valami egyéb utalást arra, hogy mit veszíthetett el. A keresett tárgy abban a sírban van, ahova eltemették őket. Ki kell onnan ásnunk és elhozni nekik. Van azonban két apróság: a sírokon általában nincs név, csak a versike lényegéből lehet kikövetkeztetni, hogy melyik sírnál kell ásnunk; az ásónk az ötödik ásásnál el fog törni és négy kísértet tárgyait kell elhoznunk – hibázási lehetőség tehát nincs, pedig van vagy tizenöt sír (jó játék volt kitalálni, hogy melyik síroknál kell ásni...). Hát akkor kezdhetjük is:

A kisgyermek sírja a temető bal hátsó részén van (Sírfelirat:"**To the ever...**" – ott van a versike végén, hogy 6 éves volt), tehát ássunk itt (DIG). Egy ezüst csörgő kerül elő. Vigyük vissza a házba a bölcsőhöz és adjuk oda a bébinek (GIVE RATTLE TO BABY). Ettől rögtön megnyugszik. Nemsokára szörnyű lánccsörgés hangzik a földszintről: egy (volt) fösvény ember a zaj forrása, aki a falakon keresztül közlekedik. Az ő sírjának a felirata:"**Here lies Newberry Will...**" Ásás után egy zacskó arany kerül elő. Kissé körülményes megfogni a bácsit, mert állandóan mászkál – így szembe kell állnunk vele és várni míg megjelenik a szemközti falon keresztül (GIVE GOLD). A fösvény szelleme olyan boldog lesz a pénzeszacskóval, hogy hirtelen el is tűnik. Nemsokára zokogás hangzik valahonnan. Egész pontosan az emeletről, a jobb oldali szobából (a kísértet csak akkor jelenik meg, ha beállunk a szoba közepére). Egy fiatal nő generálja a hangot, aki úgy sír mintha összetörték volna a szívét. Ez Betty Cowden, aki 19 évesen vesztette el kedvesét, midőn az vízbe fulladt (**Biztos őt is lenyelte a bálna... – CoVboy**). Az ő sírjából egy szép nyaklánc kerül elő. Miután odaadtuk neki (GIVE LOCKET), az előkelő Lord of Manor szelleméhez lesz szerencsénk a hallban. Vajon a hiányzó fél lábát keresi? Nem, a dicső helytállásért járó érdemrendjét (MEDAL OF HONOUR). A sírját nem lesz nehéz megtalálni... (maradjon valami a játékosnak is). Miután a lord úr megkapta a medálját, egy fiatal fiú vigyorog ránk, az emeletről, majd beszalad a jobb oldali szobába. Itt közben kinyílt a mennyezet és egy létra vezet a padlásra, amin a fiú gyorsan fel is mászik, mihelyt megpillant bennünket. Ha ide is utána mászunk (CLIMB LADDER), innen már nem szalad el, csak ül egy láda tetején, ami esetleg segíthet nekünk – persze csak miután megkapta a keresett tárgyát. (Lefelé is mászni kell a létrán, mert a padlás kissé magasan van!) Az ő sírjából egy hintaló (TOY HORSE) kerül napvilágra. A fiú egy grimasz kíséretében át is veszi tőlünk és eltűnik. Nyissuk ki a ládáját (OPEN CHEST) és nézzük meg mi van benne (LOOK INTO CHEST). Egy régi kottát találunk. Kotta?! Már találtunk a házban egy orgonát a rejtekajtó mögötti toronyban! Megyünk muzsikálni...

Másszunk le a padlásról és menjünk át a földszintről balra nyíló szobába, ahol a rejtekajtót találtuk. Menjünk fel a csigalépcsőn (leesés nélkül elég nehéz lesz), üljünk le az orgona elé a padra (SIT) és játsszuk el a kottát (PLAY SHEET MUSIC). Ugyan kissé nehezen olvasható, de azért csak kibogarásszuk valahogy: rémítő zenét csalunk elő a hangszerből (mintha csak a bárdot hallanánk...). Az előadás végeztével egy kis meglepetés ér: az orgona felső részén egy kis fiók nyílik ki. Kukkantsunk bele (LOOK DRAWER). Egy "csontváz-kulcsra" bukkantunk. Vegyük magunkhoz (TAKE KEY), majd másszunk vissza valahogy a lépcsőn.

Menjünk ahhoz a bizonyos kriptához a temetőben és próbáljuk meg kinyitni a zárat az ajtón (UNLOCK DOOR). Rendben, nyitja, most jöhet az ajtó (OPEN DOOR). Érdekes helyre kerültünk. Akár egy ősi sír: a falon hieroglifák, a falhoz támasztva egy szarkofág, a sarokban pedig egy kis doboz, amely talán Pandora szelencéje is lehet... Mivel egy fél szinttel magasabban vagyunk a kelleténél, le kéne ereszkednünk. A megoldás (szó szerint) a lábunk előtt hever, egy halom kötél képében (TAKE ROPE). Mivel Rosella látja, hogy valaki már létrát gyártott a kötélből, rögtön le is ereszti. Másszunk le rajta (CLIMB DOWN). A szarkofág ajtaja hirtelen kinyílik és egy harcias kinézetű múmia ront ki rajta – a skarabeuszunktól viszont megijed és rögtön vissza is ront a szarkofágjába. Vegyük fel a dobozt a sarokból, de kinyitni nem kell (az Pandora volt, nem Rosella!). Másszunk ki a kriptából és vigyük el a szelencét Lolotte-nek.

▼ **Nesze neked, te rondaság!**



Érdekes. Most nem talál ki újabb dolgokat a szórakoztatásunkra, hanem csak egyszerűen megkérdezi a nevünket. Aztán elnyerjük méltó jutalmunkat... Ez ám a jutalom! A szép Edgar szerelmes lett belénk és mi hozzámehetünk feleségül. Az esküvőt Lolotte másnap reggelre tűzi ki, míg éjszakára Edgar szobájába leszünk beszállásolva (hál' Istennek egyelőre még Edgar nélkül). A biztonság kedvéért még elveszik az összes nálunk lévő holmit és már visznek is a toronyszobába, ahol természetesen ránkzárják az ajtót. Nyakig a kulimászban: ha reggelig nem sikerül meglógnunk ebből a bolondokházából, tényleg feleségül adnak bennünket ehhez az Edgar gyerekhez...

Szerencsére nemsokára megjelenik délceg jövendőbelink és egy rózsát csúsztat be az ajtó alatt. Menjünk oda és vizsgáljuk meg (LOOK ROSE). A rózsára egy aranykulcs is van kötözve. Véletlenül ez a szobaajtó kulcsa, szóval vegyük le a rózsáról (TAKE KEY), nyissuk ki az ajtót vele (UNLOCK DOOR és OPEN DOOR), majd menjük le a lépcsőn (de jó is, hogy nem látni, hova lépünk!...). A kastélyban mindenütt szunyókálnak az őrök, de ha túl közel megyünk valamelyikhez, akkor azonnal felriadnak és visszakísérnek a toronyszobába (akkor pedig már nincs több esély, Mrs. Edgar lesz belőlünk másnapra). Menjünk el az ebédlőig (ahol két ajtó van egymás mellett) és ott próbáljunk bemenni azon, amelyik az őrhöz közelebb van. Ha sikerül a dolog, akkor a kastély konyhájába jutunk, ahol a jobb oldali faliszekrényt kinyitva (OPEN CABINET) megtaláljuk az összes holminkat (TAKE ALL). Ezek után az ebédlőből nyíló másik ajtón folytassuk az utat, amely hamarosan a Lolotte toronyszobájába vezető csigalépcsőbe torkollik (ugyanolyan, mint amilyenen az előbb lejöttünk, hihi...). A lépcsőfordulóban egy ajtó van, de ide most ne menjünk be, mert az itteni őr éberen alszik. Menjünk fel Lolotte szobájához és nyissuk ki az ajtót (UNLOCK DOOR). A program megkérdezi, hogy az aranykulcsot vagy a csontváz-kulcsot akarjuk-e használni. Jó vicc: az aranyat (USE GOLD KEY és OPEN DOOR). Lolotte édesdeden szundikál tovább, míg belopózunk. Nem, nem fogjuk megfojtani – Cupido nyilához az unikornis után még maradt egy töltényünk. Lőjük tehát bele Lolotte-be a szeretet nyilacskáját (SHOOT LOLOTTE). Látványos show-műsor veszi kezdetét. Lolotte agóniája igen szórakoztató látvány, bár Rosella csodálkozik rajta, hogy hogyan lehetséges az, hogy egy ártalmatlan Cupido-nyíltól Lolotte exitált? Aztán persze rájön arra, hogy ő már annyira gonosz volt, hogy a szeretet méregként hatott a szervezetére. Na mindegy, nyugodjon békében.

A mészárlás közben hajnal lett és megjelenik Edgar is a lépcsőn. Kissé meglepett arcot vág, amint a kedves mamát halva látja viszont, de aztán azt mondja, hogy szabadon enged bennünket – menjünk amerre jól esik. Jó, akkor először is Lolotte-hez megyünk és levesszük a nyakából Genesta talizmánját (TAKE TALISMAN). Azután lemegyünk a lépcsőfordulóban lévő ajtóig. Ez a kamra ajtajához vezet (jé! a szárnyas micsodák fejet hajtottak nekünk!), amely mögött ott rohangál az aranytojást tojó tyúk (TAKE HEN) és itt van Pandora szelencéje is (TAKE PANDORAS BOX). Sétáljunk le a lépcsőn és menjünk ki a kastélyból. Odakint egy fészert látunk, amelyben a szerencsétlen unikornist tartják fogva. Valószínűleg nem érzi túl jól magát, szóvale ngedjük szabadon szegényt, nyissuk ki a kapuját (OPEN GATE). Az unikornis boldogan elvágtat. Most menjünk vissza a kriptába, ahonnan elhoztuk Pandora szelencéjét. Másszunk le és tegyük vissza a helyére (PLACE BOX). Hagyjuk el a kriptát és zárjuk kulcsra az ajtót (CLOSE DOOR és LOCK DOOR). Rosella berúgja egy kőrepedésbe a kulcsot, hogy most már soha senki se nyithassa ki többé a kriptát.

Innen már nincs különösebben nehéz dolgunk: már csak vissza kell vinnünk Genesta talizmánját. Sétáljunk ki tehát a horgász házánál a mólóra és ússzunk át Genesta szigetére. Itt menjünk be a palotájába és hallból balra vezető lépcső tetején lévő szobában meg is leljük a tündért. Adjuk vissza a talizmánját (GIVE TALISMAN) és rögtön élet költözik belé. A dolgok most már maguktól folynak: Genesta hálás, hogy visszahoztuk a talizmánját meg az elvesztett tyúkját (ez a nő mindent elhagy?!), visszaváltoztat bennünket királykisasszonynak, stb. – a többit (Edgar megszépülésétől kezdve a kedves papa gyógyulásáig) mindenki végignézheti. Elég szórakoztató a dolog.



▲ A plasztikai sebészet rendbehozta az egészet

Hát ez lett volna a **KING'S QUEST IV**. Bár ezt a **Sierra**-játékot nem jellemzi az az elsöprő szövegi humor, mint mondjuk a **SPACE QUEST**- vagy **LARRY**-sorozatok tagjait, de az élvezetes grafika és bonyolult játék bizonyára kárpótol minden adventure-rajongót (mi is 5 oldalt szórakoztunk vele). A térképet most mellőzzük, mert a terep nem túl nagy, nem nehéz rajta kiigazodni. Tényleg, **LARRY**-ről jut eszünkbe: nem kéne egy leírás a **LARRY 2**-ről és a **LARRY 3**-ról?!...

Bombuzal — C64

Ehhez a puzzle játékhoz most közlünk néhány érdekes kódot, amelyekkel a megfelelő szintre kerülhetünk: BOMB - 000, RACE - 008, RATT - 016, LISA - 024, DAVE - 032, IRON - 040, LEAD - 048, WEED - 056, RING - 064, GIRL - 072, GOLD - 080, OPAL - 088, SONG - 096, FIRE - 104, LAMP - 112, TREE - 120, SINK - 128.

A játékban még jó néhány kód alkalmazható, melyek különféle hatásokkal kedveskednek (?!) nekünk: BIKE, BIRD, TAPE, VASE, PILL, SPOT, PALM, LOCK, SAFE, WORM, NOSE, EYES, HAIR, SIGN, MYTH.

Space Harrier — C64

Az örökélet beviteléhez rendelkezésre áll egy egyszerű CHEAT. Ha másodikok lettünk a legutolsó HIGH SCORE listában, gépeljük be: RAF, és már visszatéréskor élvezhetjük is az örökkévalóság gyönyöreit.

CARTRIDGE POKE-ok — C64

Mikie: POKE 13399,255 (magas BONUS)
Moebius: POKE 32736,173 (sérthetetlenség)
911TS: POKE 8268,0 (végtelen idő)
Northstar: POKE 9406,173 (örökélet)
Nucleus: POKE 4335,234: POKE 4336,234 (sérthetetlenség)
Ollies Follies: POKE 6629,0 (sérthetetlenség)
One Man and His Droid: POKE 22330,0 (örök idő)
Outlaw's Flight: POKE 10007,173 (sérthetetlenség)
Phantom: POKE 2132,173 (örökélet)
Phase IV.: POKE 5521,0 (örökélet)
Pipeline: POKE 33942,234 (örökélet)
PiR2: POKE 3927,99 (örökélet)
Poltergeist: POKE 32258,165 (örökélet)
Predator: POKE 5672,165 (örökélet)
Professional BMX Simulator: POKE 8692,0 (örökélet)
Rastan SAGA: POKE 51463,173 (örökélet)
Red Heat: POKE 3108,165: POKE 3558,165 (örökélet)
Renegade: POKE 42187,165 (örökélet), POKE 38674,165 (örökidő)
Renegade 3: POKE 50714,173 (örökélet)

Borrowed Time

Ohöm. A CoV 8-ban meglehetősen rút játékot játszottunk Olvasóinkkal, mert a **BORROWED TIME** leírását két részesre terveztük – közben meg elfelejtettük, hogy 3 hónap nyári szünet következik és most mindenki várhat egy negyedévet a folytatásra... Hm, pardon. Szégyelljük magunkat. (**Aha, én is vagyok az** ELITE-**tel** – **CoVboy**) Akkor most folytatjuk tovább:

Ha minden igaz, akkor éppen ott tartottunk, hogy a **Dublin Rose** bárban csevegünk Mavis-szel, a tulajdonosnővel, aki a sarokból felhangzó zajtól megrémül és kiszalad. A sarokban egy pár kevésbé bizalomkeltő figura üldögél és nem egy zakó alatt olyan duzzanatok látszanak, amelyek nyilvánvalóan nem izmoktól erednek. Beszélgessünk velük egy kicsit (TALK MEN). Úgy látszik, nem nagyon hajlandóak eszmecserére, szóval kérésünk alátámasztásaképpen esetleg mutassuk meg nekik a pisztolyunkat is (SHOW GUN). Na, ettől már mindjárt beszédesebb hangulatba kerülnek: az egyik figura elmondja, hogy ha Lebockot keresnénk, akkor a **Polk Street** és a **Main** sarkán lévő házban megtalálhatjuk. Hadonásszunk tovább a pisztollyal (SHOW GUN), mire elköpi a jelszót is: TINPLAYER. Többet sajnos nem tudunk kihúzni belőle. Akkor itt ennyi dolgunk volt – mehetünk ki.

A **Dublin Rose** bárból kilépve pontosan a titkárnőnkbe botlunk, aki közli velünk, hogy valami baj van a volt feleségünkkel, mert valószínűleg elrabolták – jó lenne, ha szétnéznénk a lakásában.



▲ **TINPLAYER?! Na, az már mindjárt más!**

Menjünk először is a **Sixth Street**-re, Dr. Lafferty rendelőjéhez. Menjünk be és a rendelő előterében egy türelmetlen ápolónő megkérdezi tőlünk, hogy páciensek vagyunk-e. Válaszoljuk neki, hogy természetesen igen (YES). Erre bevezet bennünket a rendelőbe, amelynek a berendezéséhez könyvespolcok, egy íróasztal és egy szék tartozik. A háttérben egy nyitott ajtón keresztül Dr. Lafferty-t láthatjuk, aki éppen egy páciens jobb kezét kötözi. Az embereket megnézve (LOOK MEN) Fred Mongo-ra ismerünk a jelenlegi páciensben. Lehetőleg ne hívjuk fel magunkra a figyelmet, inkább nézzük meg közelebbről az íróasztalt (LOOK DESK). Az asztalon egy csomag kötszerre lelünk. Ezt vegyük magunkhoz (TAKE BANDAGE) és távozzunk a rendelőből (egyéb manőverekre esetleg éterrel elkábítanának és kilöknének bennünket az utcára – az ápolónő pedig már soha nem engedne vissza bennünket).

Haladjunk tovább nyugat felé a **Pershing Avenue** és a **Sixth Street** sarkára. Egy hatalmas szemétkupacot látunk, amelyet átkutatva (LOOK TRASH) egy csontra lelünk. Vegyük fel (TAKE BONE). Menjünk tovább észak felé és Dave-be, a hamburgerárusba botlunk. Aki nagyon éhes, próbáljon meg hamburgert venni tőle (ha esetleg sikerülne, akkor azt legyen szíves megírni nekünk is). Forduljunk inkább nyugat felé és a következő helyszínen egy viharvert házikót pillantunk meg északra. Menjünk tehát oda. Itt nehéz léptek hangja figyelmeztet arra, hogy minél előbb rejtőzzünk el. Fred Mongo-t látjuk kijönni a házból, aki leinti az egyetlen erre járó taxit és távozik vele. Nézzük meg mi van a kunyhóban. Mivel az ajtó be van zárva, a bejutásnak egy másik módját fogjuk választani: törjük be az ajtót (BREAK DOOR). Az egyetlen szobából álló ház belseje cseppet sem fest jobban, mint kívülről. Mavis Brown-t, a bárban megismert kedves hölgyet pillantjuk meg a szoba közepén, bekötözött szájjal. A szobában rajta kívül egy könyvet és egy fehér tubust láthatunk. Először is szabadítsuk ki a hölgyet, oldjuk meg a kötelékeit (UNTIE ROPE). "**Fred Mongo kötözött meg**" – mondja Mavis – "**látott engem Doris-szal beszélgetni és talán azt gondolja, hogy Doris többet mondott nekem, mint amennyit valójában. Amikor elment, azt mondta, hogy valakit meg kell keresnie egy kocsival kapcsolatban...**" Miután a hölgyet kiszabadítottuk, vegyük fel a tubust (GET TUBE) és vizsgáljuk meg a konyvet (LOOK BOOK). Ez Bob Tucker "**Babák és töltények**" c. könyve és egy könyvjelző áll ki belőle. Vegyük ezt magunkhoz (GET BOOKMARK). Ezt megvizsgálva (LOOK STUB) láthatjuk, hogy ez egy parkolócédula, amely december 6-ra, egy pénteki napra szól a #324 C4U rendszámú autónak. Ezután távozhatunk is a kunyhóból.

Most már ideje megnézni, mi történt a feleségünkkel: menjünk át a **Polk Street**-re, Rita házához. Miután beléptünk (előtte természetesen nyissuk ki az ajtót OPEN DOOR-ral) észrevesszük, hogy a padlót és a bútorokat vastag por borítja – szemlátomást elég régen használhatták a lakást. Egy átjáró vezet nyugat felé a konyhába – induljunk el tehát arrafelé. Ebben a pillanatban szépen fejbecsapnak bennünket és amikor magunkhoz térünk, ijedten konstatáljuk, hogy egy spárgával felkötöztek bennünket a mennyezeten futó két fűtéscsőre. Az asztal elég közel van hozzánk és ha megvizsgáljuk (LOOK TABLE), egy csomag gyufát, valamint egy gyertyát pillantunk meg rajta. Néhány akrobatikus mozdulattal vegyük fel mindkettőt (GET CANDLE és GET MATCHES). Gyújtsuk meg a gyufát (STRIKE MATCH), majd a gyufával a gyertyát (LIGHT CANDLE). Talán nem lesz nehéz kitalálni, hogy most mi a teendő: a gyertyával égessük el a kötelet (BURN ROPE) és már szabadok is vagyunk. A gyertya kiesik a kezünkből és több darabra törik, de a gyufa megmarad. Tegyünk újabb kísérletet: most már talán sikerül fejbecsapás és mennyezetre kötözés nélkül megtennünk a konyhába vezető utat. A konyhában egy jégszekrényt, egy gázkályhát és egy műanyag szeméttartót találunk. Nézzünk be a jégszekrénybe – szép üres. Nyissuk ki helyette a szemétládát (OPEN WASTE CAN) – nem nyílik. Akkor inkább nézzünk bele (LOOK WASTE CAN). Egy érdekes receptre lelünk benne. Olvassuk el (LOOK RECEIPT). A Pills Brothers gyógyszertár állította ki és mindössze egy tétel van rajta: egy égés elleni kenőcs, ami $3.89-be került valakinek. Nézzük meg most a kályhát (LOOK STOVE). Mögötte egy kulcsot fedezünk fel, de ahhoz hogy felvegyük, előbb el kell tolnunk a kályhát (MOVE STOVE). Jaj! Sikeresen összeégettük vele a kezünket, aminek következtében két tárgy kivételével elejtünk mindent. Nem baj, mindjárt kikúráljuk magunkat: kössük be a kezünket a kötszerrel (BANDAGE HANDS). Most már sokkal jobban érezzük magunkat, aminek örömére ismét fel is vehetünk mindent (GET ALL). Ezek után távozhatunk is Rita lakásából, menjünk vissza az utcára.



▲ **Néhány Trabant karosszériamódosítás után**

A kunyhóban kiszabadított Mavis éppen Doris-t emlegette, tehát megnézhetjük, hogy mi a helyzet felé – menjünk el hozzá. A hölgy éppen dohányzik, kalapot visel, azonkívül meglehetősen fecsegős természetű. Kérdezzük meg mondjuk, hogy mit tud Fred Mongo-ról (TELL ME ABOUT MONGO). Elmondja, hogy Mongo mindenkivel összerúgta a port, még magával Farnham főnökkel is. Farnham és Lebock után tudakozódva (TELL ME ABOUT FARNHAM és TELL ME ABOUT LEBOCK) megtudjuk, hogy Farnham néhány emberét kiküldte, hogy kapják el Mongo-t. Bizonyára valami rosszat csinálhatott... Mongo valamikor Lebock-nak dolgozott a Dublin Rose-ügyletben. Mutassuk meg a parkolócédulát a hölgynek (SHOW STUB), mire azt feleli, hogy eszerint az ő kocsija a **Stiles Safe Park**-ban volt – bár ő azt hitte, hogy mi vittük el a kocsiját péntek este a részletfizetési balhé miatt. Hallotta a motorzajt, de mire leért a lépcsőn, a kocsi eltűnt. Ezek után talán érdekes lenne most már körülnéznünk egy kicsit a **Stiles Safe Park**-ban is. Menjünk át tehát oda.

A napnak ebben a szakában a legtöbb parkolóhely üres. Persze egy jobb parkolóban, nemcsak parkolni lehet, hanem szórakozni is (máskülönben miért jönne be az, akinek nincs kocsija?) Itt most éppen két úriember veri egymást agyba-főbe. Kik ezek? (LOOK MEN) A DeSoto mellett Fred Mongo és Jake, a parkoló tulajdonosa szórakozik egymással. **Jake azt** vicsorogja, hogy őt nem érdekli, kié **volt** a kocsi, de most már a kereskedelmi társaságé (lévén nem fizették ki rá a részleteket). Segítsünk mondjuk Jake-nek (HELP JAKE). Mai napi megpróbáltatásaink miatti feszültség a Mongo állkapcsára mért jobb horgunkban csúcsosodik ki – amitől ő szépen hanyatt is esik. Jake hálából átad nekünk egy pár kesztyűt és három üres dobozt. Mindehhez a következő kommentárt fűzi: "**Megpróbálta elvinni ezeket a cuccokat a DeSoto csomagtartójából, amit a múlt héten hoztál ide!**" – majd vállalkozik arra, hogy telefonon hívja a zsarukat. Nemsokára megjönnek a rendőrök. Jones és Hardcase detektívek bizonyítékot kérnek tőlünk – mutassuk

meg nekik a kesztyűt, a dobozokat, a receptet, a parkolócédulát és a tubust (SHOW GLOVES, CANS, RECEIPT, STUB, TUBE). Mongo a bizonyítékok láttán elveszti az önuralmát és dühösen azt kiabálja, hogy igaz, hogy elkaptuk a gyújtogatás ügyében, de még egyéb dolgok is vannak, amit nem ártana tudnunk. Például a kulcs, amit ő rejtett el Rita lakásának a kályhája mögött a 999-es számú szekrényt nyitja a postán. Mongo szerint itt elég bizonyíték található, hogy Farnham főnök hosszabb időre rács mögé kerüljön (biztos társaságra vágyik Mr. Mongo). Hardcase detektív ehhez mindössze annyit fűz hozzá, hogy még nagyon sok mindenre van szükség ahhoz, hogy Farnham főnököt is elkaphassuk...

Ezután távozhatunk is a parkolóból. Menjünk tovább a **Polk Street**-en, egészen Farnham főnök házáig. Az ajtó előtt álló testőr elveszi tőlünk a pisztolyunkat, egy másik pedig a sajátját szegezi ránk – ezután közlik, hogy a főnök már vár ránk és hozzá kísérnek. Kérdezzük meg Farnham főnököt, hogy mit tud mondani Ritáról (TELL ME ABOUT RITA). Erre mogorván annyit felel, hogy sokat látta Mongo társaságában. Míg Farnham-mel csevegünk, a mellette lévő két doberman fenyegetően morogni kezd. Farnham a szája sarkából csak ennyit vet oda nekik: HIYO – mire azok azonnal elcsendesednek. Túl sokat itt már nem fogunk megtudni, tehát akár távozhatunk is.

Sétáljunk vissza kelet felé és egy kertes házhoz érkezünk. A kerítés mögött két kutya morog – intsük őket csendre a Farnham-nél tanult szóval (HIYO) és már be is léphetünk a házba. Menet közben elő is kapjuk pisztolyunkat, mert itt Jim Shuman-ra lelünk, aki meglehetősen meglepődik hirtelen felbukkanásunkon. A szoba közepén egymáshoz kötözve ül Rita, az ex-feleségünk és a G + W bankház társtulajdonosa, Mr. Wainwright. (Érdekes, a G + W-ben azt mondta a titkárnő, hogy Mr. Wainwright szabadságon van – meglepő módon tölti a nyaralását...) Egyelőre nem tudunk csevegni velük, mert nem érzik magukat teljes kényelemben – ki kéne őket szabadítani (FREE RITA). Mindketten hálálkodni kezdenek és Mr. Wainwright máris a rendőrségre akar telefonálni. Mindenesetre kérdezzük ki, mielőtt megjönnének a zsaruk (TALK TO WAINWRIGHT). Elmondja, hogy a G + W másik tulajdonosának, Dick Gray-nek az asztalán egy jelentést talált, amely különböző bankügyletekről szólt és ezekben a Farnham piszkos ügyleteiből származó pénzt mosták tisztára. Ezután átadja nekünk ezt a jelentést és hozzáteszi, hogy Shuman azzal csalta lépre, hogy ő is bizonyítékokkal rendelkezik Gray üzelmeit illetően. Shuman-ról kérdezve (TALK ABOUT SHUMAN) azt a választ kapjuk, hogy véleménye szerint Rita elrablásával annyi időt nyerhetett volna, hogy ne jöjjünk rá semmire és el tudjon menekülni a városból. Most már csak egy személy van a szobában, akihez nem szóltunk egy szót se: Rita az ex-feleségünk. Beszéd helyett adjuk inkább oda neki a csekket, mire szerényen érdeklődik, hogy ez minden, amit mondani akarunk neki? Mit tudnánk még mondani?... A rendőrök nemsokára megérkeznek és Shuman-t megbilincselve őrizetbe veszik, Ritát és Mr. Wainwright-ot pedig tanúként magukkal viszik.

▲ **Na, akkor HIYO, Farnham!**

Menjünk át a **Polk Street** keleti végére, Lebock házához. Itt is egy gorilla áll a kapuban, aki dühösen ránkemeli az öklét, amikor be akarunk menni a házba. Mondjuk be neki a bárban megtudott jelszót (TINPLAYER), mire felderül az arca (na, így sem lett sokkal szebb!) és beenged bennünket az ajtón. Lebock nappalijában egy klasszikus maffioso kinézetű férfi üldögél, aki érkezésünkre meglepetten felkiált: "**Harlow! Mit keresel te itt?**" Ez lenne Lebock, akiről már annyi szépet hallottunk? Ez. Balra egy kandallót, jobbra pedig egy elfüggönyzött átjárót láthatunk – most gyorsnak kell lennünk, különben rövid úton agyon leszünk lőve. Menjünk tehát keletre az átjárón keresztül az ebédlőbe és vegyük fel az asztalon lévő ezüst gyertyatartót (TAKE CANDLESTICK). Várjunk egy kicsit, míg utánunk jön valaki (WAIT) – nem kell sokáig várakozni: nemsokára jön Rocco, az ajtóban látott figura. Csapjuk fejbe a gyertyatartóval (HIT ROCCO) – ez jót tesz neki, mert gyertyatartó sújtotta gengszterként omlik össze. Sétáljunk át a konyhába, majd tovább a hátsó udvarba és a **First Street** valamint a **Main** kereszteződésében bukkanunk elő. Ebben a házban úgy tűnik semmi mást nem kellett csinálni, mint fejbecsapnunk valakit...

Menjünk el a **Post Office**-ba, amelynek a hátsó részében találjuk a postafiókokat. Mongo a letartóztatásakor elkopte, hogy a Rita házában elrejtett kulcs nyitja a 999-es szekrényt (OPEN BOX 999). Jé, nem nyílik. Akkor talán próbáljuk meg még egyszer – most meg igen. Érdekes egy zár. Egy versikét találunk. Olvassuk el (LOOK POEM): "**Az országban, a városban, az Atya szeme alatt, áss hat lábnyit és zsebed pénztől dagad.**" A versike hátoldalára egy szám van firkálva: 6316. Ennyi elég is volt a Postából, menjünk tehát ki és dél felé, a városi parkba.

George Washington szobrát láthatjuk pónilovon – talán gondolhatunk arra is, hogy őt az amerikaiak szinte atyjuknak tekintik. Megpróbálhatnánk ásni – egyelőre viszont nincs mivel. Így tehát menjünk a dél felé lévő sufnihoz és nyissuk ki az ajtaját (OPEN DOOR). Természetesen zárva van – egy számzáras lakat van rajta. Írjuk be a vers hátulján látható számot (ENTER 6316) és máris egy ásó mosolyog ránk (GET SHOVEL). Menjünk vissza a szoborhoz és ássunk egy kicsit (DIG). Hopp! Egy aktatáska került elő a földből. A környező bokrok közül azonnal egy hang csattan fel: "**Itt van, ez ő!**" Vegyük fel gyorsan a táskát (GET SUITCASE) és egyben a nyúlcipőt is, mert két gengszter vesz üldözőbe bennünket. Tehát futás (RUN N). Szaladjunk le a Sixth és a Pershing Avenue sarkán lévő szeméthalomhoz és rejtőzzünk el benne (HIDE INTO TRASH). A gengszterek túlszaladnak rajtunk, viszont a szemétben egy kutya kezd ránk vicsorogni. Az ugatása könnyen felhívhatja ránk a figyelmet, tehát hallgattassuk el azzal, hogy odaadjuk neki a csontot (GIVE BONE TO DOG). Amíg rágja, csendben van – fussunk tehát vissza a rendőrségig. Az üldözőket leráztuk. Nézzük meg mi van a táskában (OPEN SUITCASE). Kötegszámra találunk benne százdollárosokat, valamint egy iratgyűjtőt, ami bizonyára érdekes dolgokat rejt (LOOK FOLDER). Az iratgyűjtő fedelén "**Richard Gray, Gray + Wainwright folyószámlák**" felirat van, benne pedig egy csomó bankszámlaszámot találunk felírogatva. A számok mellett pedig egy üzenet: "**Farnham! Itt vannak a számlaszámok – ezt a köteget januárban fogjuk tisztára mosni. Dick Gray**"

▲ **A nagy Washington két számmal kisebb lovon**

Egyelőre három bizonyítékunk van Farnham főnök ellen: az iratgyűjtő, a számlajelentés és a pénzzel teli táska. Ha bemegyünk a rendőrségre és az ügyeletesnek azt mondjuk, hogy vegyék őrizetbe Farnham főnököt (ARREST FARNHAM), a detektívek ki is szállnak velünk a helyszínre. Itt felmutogathatjuk sorban mindegyik bizonyítékot és a rendőrök szépen el is fogadják őket – csak van egy kis probléma: egy bizonyíték mintha hiányozna közülük...

Itt viszont teljesen csődöt mondott az összes tudományunk, mert sehogy sem sikerült ezt az utolsó bizonyítékot elővakarnunk. Némi információt még sikerült kivakarnunk Mr. Light-ot meglátogatva a lakásán (kábítószerélvező és retteg Farnham-tól), ezzel viszont nem sokra mentünk. Mindenesetre elég szórakoztató látvány volt, amint állandóan hanyattesett a pisztolyunk láttán. Valahogy innen kéne elindulni, hogy rábizonyíthassuk Farnham főnökre a kábítószerüzletben való bűnösségét...

Hát akkor nem maradt más hátra, mint az ilyen kellemetlen esetekben megszokott sablonszöveget elhadarjuk: "**Az ezután következő dolgok kiderítését már a Kedves Olvasóra bízzuk...**" Így mondják, ugye?... Na nem baj, vegyük úgy, hogy ez nem játékleírás volt, hanem csak egy tipphalmaz.

Terveink szerint nemsokára megpróbálkozunk valamilyen hasonló jellegű tipphalmazzal a **BORROWED TIME** ikertestvérének, a **TASS TIMES**-nak az esetében is. Véletlenül PIGMY ezt is átnyomatta a PLUS4-re, szóval megint két legyet ütünk egy csapásra, hihi...

TökösMákos

1.75 & CoVboy: Mielőtt ismét nyakig pottyannánk a már hagyományos olvasói TökösMákosunkba, szeretnénk köszönetet mondani mindazoknak, akik azt a hatalmas halom játékleírást, játékismertetőt, tippet (különösen a NEUROMANCER**-hez!) és poke-ot elküldték nekünk, amely most a polcunkon sorakozik. Egy ekkora hegy infoval akár már két CoV-ot is meg tudnánk tölteni, szóval valószínűleg érthető, hogy nem tudjuk egyszerre leközölni a szünet alatt öszejött anyagokat. Csak szépen sorban...**

SOME POKE (PLUS4)

"Üdv Néked az magyar préri legnagyobb lovagja! (**Óh! – CoVboy**) Azért bátorkodám újra tollat ragadni, mert az 7. számban olvastam vala, hogy az TökösMákos nevezetű iromány rendelkezésre álla az "fellegekben szárnyaló flamingók" előtt is. Remélem fogadalmad tartád és alántabb következő poke-okat, melyek egy-két helyes kis módosítást eszközölnek egynémely programozmányon, leközléd. (**Le én, mint a mellékelt ábra is mutatja – CoVboy**) Ha azt tapasztalnám, hogy szavam süket fuledre talála, dörgedelmeidet postázni fogom. Előre várom fekete betűzményekkel írott beszúrásaid. Üdv: **Nagy Tamás**, Szombathely városából"

PAPERBOY: 10816,234: 10817,234 – örökélet
REACH FOR THE SKY: 9930,255 – 255 élet
SPACE PILOT: 4866,234: 4867,234: 8669, 234; 8670,234 – örökélet
REBOUND: 7687,255 – 255 élet
SEA STRIKE: 7681, 255 – 255 élet
MENŐ JENŐ: 5646,234 – örökélet
GREEN BERET: 6945,255 vagy 6947,0 – örökélet
MR. PUNIVERSE VI: 8148,234: 8149,234: 13119.234: 13120,234: 13121,234 – örökélet
SKELBY: 10263,48: 10465,48 – örökélet
ZAGAN WARRIOR: 'RUN/STOP' + 'RESET' és 5440,234: 5441,234: 5442,234: 5614,74: 6704,74: 8312,74: SYS 41000
JOLLY GOOD FELLOW: 7996, 234: 7997,234: 8184,234: 8185,234 – örök energia; 10311,234: 10312,234 – örökélet

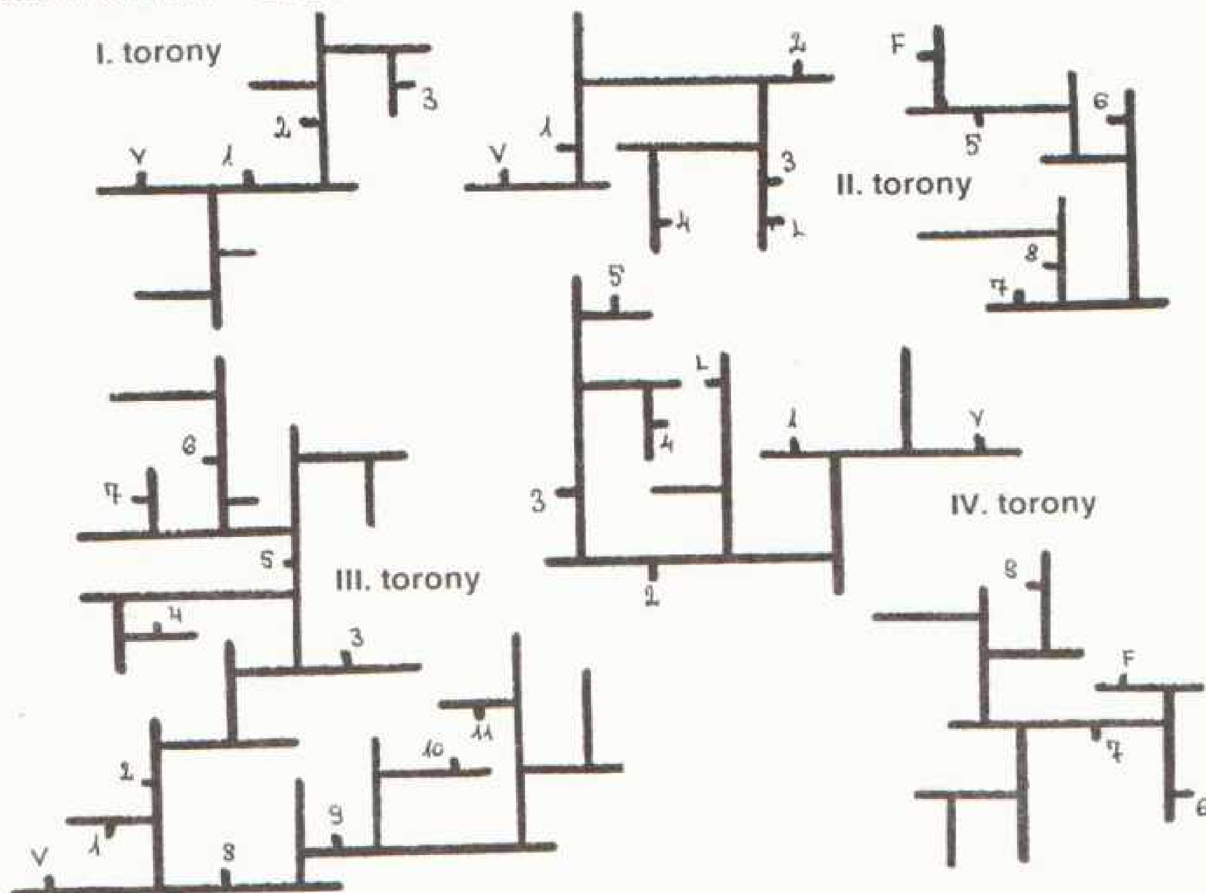
(**Le lett vala közölve vala az poke-oknak a fele vala, hogy a következő tökmákban is legyen vala (mennyi), szóval folyt. köv. legközelebb. Mindannyian boldogok és Kale vala – CoVboy**)

ARCANA • New Generation (C-64)

"Üdv, CoVboy! Here is the Pink Panther again! Kismackó (azaz bocs), hogy nem egészen postafordultával (ühüm, ühüm) küldöm a levelet, de azért csak megértesz valahogy egy maga alatt lévő egyetemistát. És mert jobb későn, mint még később, most küldöm az ARCANA-leírást... Csekélységem megemlítgetése fejében minden copyright jog átruházva a CoV-ra. (**Aha, és ezt tudja a New Generation is?... – CoVboy**). Ha magam alól végre egyszer felemelkedek a helyzet magaslatára, akkor esetleg tudok küldeni CITADEL-mindenfélét is (látod, nemcsak régiségeket gyűjtök!) Van viszont egy megakérdésem is: mi a negyvenkettőt kell csinálni a Starship Andromedában (alias Landing on TB 19) az űrben? (**Hát a nevéből ítélve úgy tűnik, hogy le kell szállni Tibin tizenkilencszer... – CoVboy**). És még egy fontos bejelentés: feltűnt, hogy néhány vogon használja a nevemet (és ráadásul a legbővibb ábrákkal)! Aggodalomra semmi ok, minden a legnagyobb rendben, itt a VALÓDI Pink Panther beszél. (**Remélem, most már mindenki megnyugodott... – CoVboy**).

Valószínűleg nem jutottál el vele odáig, ahol már kezdett volna érdekes lenni, így bizonyára fogalmad sincs róla, hogy mi is ez az egész egyáltalán. Pedig JÓVAL több, mint amilyennek elsőre látszik. Korához képest meglepően hangulatosan kidolgozott, maga a játék pedig mindenképpen megér egy teljes leírást. Főhősunk fantáziadús feladata az átok elhárítása az elvarázsolt kísértetkastély felől. Kolbászolásunk során a mágiák bonyolult láncolatát kell megoldanunk, hogy végül megtaláljuk az elrejtett talizmánokat. Mivel az illetékes Gonosz demokratikus hatalomátmentésre nem hajlandó, hatalmát csak ezek védelmében törhetjük meg. Számuk könnyen kitalálható – nem, kivételesen nem 42, hanem 7. A játék egyébként 'F7'-tel leállítható, 'F3'-mal bármikor újrakezdhető, menetegetőzési lehetőség nincs. A többiekkel válthatunk a varázstűz (FIRE MAGIC) és a varázsgyűrű (USE RING) használata között (STATUS) – ez utóbbi egyelőre hiánycikk. A felvehető tárgyakat érintésükkel tudjuk felvenni, amelyek a megfelelő helyre állva maguktól aktiválódnak, a két varázseszköz használatának helyét és módját viszont magunknak kell kiókumulálni. És akkor most: JÁTÉK! Egy várfokon találjuk magunkat, ahol négy ajtó áll bosszantóan. Ezek labirintusokba vezetnek, amelyeket ezentúl tornyoknak fogunk nevezni (mit sem törődve azzal, hogy lefelé terjednek). Az ég csillogása ronda öreglányok érkezését jelzi előre. Hamarosan meg is jelennek balról, teljes hang- és képkiszerelésben. Ha nem sózunk oda rögtön, fel fogjuk fedezni, hogy a játék életerőre megy (LIFE FORCE), százalékban. Továbbá alkonyatig csak két és fél óránk van (TWILIGHT LEFT). Menjünk be az első toronyba. A tornyok (ki hinné) folyosókból és szobákból állnak. A folyosókon állandóan denevérekkel (**Már megint a BATMAN?! – CoVboy**) és ördögökkel kell harcolnunk. Okosan tüzeljünk, mert ez a megszokottnál nehezkesebb. A denevérek lehagyhatók, de az ördögök utolérnek és alfelünk folyamatos bökődésével radikálisan rendezik életerőnket. Alkalmazható az ALIENS-ben is nagyszerűen bevált móódszer: képernyőváltáskor az ellenségek eltűnnek. A szobákban természetesen mindenféle válogatott kitolások várnak ránk (a tornyokra római, a szobákra arab számokkal fogok hivatkozni). Az első toronyban csak a 3-ban van dolgunk: itt az Állami Artistaképző edz (kardok repkednek a levegőben). Dobbantsuk meg a II torony kulcsát. Benézhetünk egyébként a 2-be is: ez egy nagyon érdekes hely, minden toronyban van belőle – fogalmam sincs, hogy mire lehet jó. Most menjünk vissza a várfokra és be a II-be. II/1 személyében egy borospincét ismerünk meg. Ez a kedvünkre van – nem azért, mert iszákosak vagyunk, hanem mert szeretjük az életet. A bal alsó hordó csapjába belelőve kifolyik belőle a bor, amelybe belemászva 100% életerőt kapunk (SMILING). Nézzünk be a II/2-be: a jobb oldalon valami csillogni fog a rács mögött – helyes tipp, ez egy talizmán. A rácsot azonban egy iszákos madár őrzi. Kedvenc itala az életelixír (ELIXIR OF LIFE) és ennek annyira rabja, hogy enélkül mozdulni sem hajlandó. II/3-ban kissé szürrealista a látvány: levitáló IKEA-termékeket meg egy ógermán jelekkel dekorált kőtömbot találunk itt. Mint a térképen látható II, IV tornyok kétszintesek. Menjünk le itt az alsó szintre. II/5-ben – a méheket ügyesen kikerülgetve – a polcról megszerezhetünk egy nyílvesszőt (CROSSBOW BOLT). II/6-ban a sarokban található ládában egy ógermán betű (RUNIC SYMBOL), valamint denevérek vannak. II/7-ben két bogár őriz egy korsót, viszont lövés hatására rövid időre lemerevednek, mialatt kiszedhetünk a korsóból némi denevérszárnyat (SOME WING OF BAT). II/8-ban valamilyen kristály-szerűségek pályáznak az életünkre. Az ajtóval szemben lévő pajzsot mint szakavatott műértők lőjük meg – félrecsúszása után pedig már örvendhetünk is első talizmánunknak (TALISMAN OF ASTAROTH). Visszatérve a II/3-ba most már félre fog csúszni a tömb és mögötte egy nehéz súlyra fogunk lelni (HEAVY WEIGHT). Menjünk fel a várfokra. Mint már megszoktuk, I-III toronyig boszorkányok vadásznak ránk – ez azonban jobbra (a táj megváltozásával) megszűnik. Ne álljunk meg a csodálkozástól, mert a szemben lévő tornyokból vadul lőnek ránk a securitate bújkáló elemei. A IV-hez nincs kulcsunk, így kopogtassunk illedelmesen: a kulcslyukra kell többször rálőni. A IV/1-ben egy nagy, fehér ötágú csillag díszeleg. A IV/2-ben sem tudunk mit kezdeni első (sőt sokadik) látásra sem. A szoba ugyan kék, de sajnos a legrosszabb árnyalat. IV/3-ban viszont feltuningolhatjuk az erőnket 100%-ra a gyógykenőcs (HEALING CHARM) használatával, de az itt található denevéreknek köszönhetően valószínűleg egy részét rögtön el is veszítjük. IV/6-ban UNLOCKING SPELL van a sarokban lévő ládában, na meg ördögök a levegőben. IV/7-ben az ajtó melletti asztalon egy kis tégely (SOME OINTMENT) vonja magára a figyelmünket: lövöldözzük meg jobb oldalról és így fel tudjuk venni balról. Valószínűleg Béres-csepp volt benne, mert 100% életerőt kapunk. IV/8-ba menjünk el a III kulcsáért és miután "kibogarásztuk" (ld. II/7), menjünk vissza a IV/2-be, mert ezen leírás most éppen ezt sugallja nekünk. Még mindig kék – sebaj, menjünk a szekrény jobb oldala mellé és lőjük meg onnan. A kinyíló részben egy kis meglepetést találunk (PENTAGRAM). Felvétele után IV/1-ben felemelkedik a csillag és mögüle előhalászhatjuk Asradel talizmánját (TALISMAN OF ASRADEL). Most jöhet a III. A III/8-ban a már említett, de gyűjteményünkből még hiányzó varázsgyűrűt leljük meg a polcon – persze számunkra elérhetetlen helyen. Jobbra haladva viszont egy íjat találunk: ismerős a dolog, hiszen II/5-ben már felvettünk egy nyílvesszőt. Ha odamegyünk az íjhoz, akkor szépen betöltődik és leveri nekünk a polcról a gyűrűt (MAGIC RING). III/1-ben éppen biológiai kísérletek folynak: egy idős tudósasszony, aki magánpraxist folytat a boszorkányság terén, éppen egy szárnyától megfosztott denevért hevít egy üstben. Dobjuk az üstbe a II/7-ben szerzett denevérszárnyat, mire a hálás kis állat leveri nekünk Crobas talizmánját (TALISMAN OF CROBAS). Közben persze vigyázzunk a boszorkányra... III/2-ben a méheket ügyesen kerülgetve egy

állkapocscsontot (JAWBONE) szerezhetünk a ládából. III/3-ban a 100% életerőt adó szőlőt (SOME GRAPES) a gyűrűvel tudjuk elérhető helyre vonni. (Figyelem, a gyűrű használata után mindig kapcsoljunk vissza a varázstűzre, mert ez nem alkalmas írtásra). III/5-ben egy gyanús kancsó álldogál az asztalon. Ha meglőjük, egy mágnes tűnik fel alatta az asztalon (LODESTONE), amit a szőlőhöz hasonlóan tudunk megszerezni. A III/7-ben lévő védőamulettet (PROTECTIVE AMULET) ez rántja le nekünk a felső polcról és ez majd megvéd bennünket a III/6-ban a szellemtől. Az asztalon jobb oldalon lévő tégelyben található az életelixír – felvétele után rohamléptekkel távozzunk, mert ezt a szellem már nem nézi tétlenül. Ezután ismét irány a várfok. Közben jól beesteledett, pedig még minden toronyban van egy kis dolgunk! I/1-ben sétáljunk oda a szellemek között a koponyához, ami kiegészül az állkapocscsonttal – ettől a szellemek jobblétre szenderülnek. Lőjük meg oldalról a gyűrűvel és már vehetjük is fel Beleth talizmánját (TALISMAN OF BELETH). Gyorsan távozzunk innen is és menjünk II/2-be, ahol madarunk már másnaposan ébredezik. Miután leszáll a fogantyúról, a rács felemelkedik és mienk Vapula talizmánja (TALISMAN OF VAPULA). IV/5-ben egy üzemen kívüli mérleg van, működtetéséhez egy kicsit varázsolni kell. Először vonzzuk a gyűrűvel az asztal jobb oldalára jobbról, majd rá a kis súlyt elölről. A félrecsúszó pajzs mögött Morax talizmánja csillog (TALISMAN OF MORAX). A III/9-ben akasszuk a nehéz súlyt a lánc végére (miközben inaktiválódik a belépéskor bosszantó tűzgömb): érvényesül Newton bácsi törvénye és a rács mögött is egy talizmánt találunk (TALISMAN OF BELLAL). III/10-ben még utoljára nyerhetünk egy kis életerőt: a tört megvarázsolva a gyűrűvel felvehetjük a gyógynövényeket tartalmazó zacskót (SOME HERBS). Lépjünk be a III/11-be. Hmmm... nem a szokásos szoba, a tűzgömb is engedelmesen felemelkedett. (Ha nem 7 talizmánnal jöttünk volna ide, akkor állandóan visszatessékelt volna, miközben a szemben lévő antipatikus szobor nyilakkal köpköd, mármint ha túléljük az első visszatessékelést egyáltalán.) Így viszont a gyűrűvel felemelhetjük a szemben lévő könyvet. Beindul a szovjet gyártmányú légkondicionáló és a szokásos sóder közli, hogy teljesítettük feladatunkat, megbuktattuk a gonoszt (néhány év múlva úgyis rehabilitálják...). Kész vagyunk – a joy és a kezünk teljesen. Ha valaki esetleg POKE 12933,0: POKE 12934,2: SYS 4096 nélkül játszotta volna végig, akkor valószínűleg az idegrendszere is... Ez itt pedig a térképmelléklet. Talán fel fog tűnni és furcsa lesz, hogy nem méretarányos. Pedig igazán csak akkor lenne furcsa, ha méretarányos lenne! Így ha szükség van rá, nyugodtan átrajzolhatjátok, (**Szó sem lehet róla: a lustaság teljes egészség – CoVboy**) lényeg, hogy a szobákat meg lehet a segítségével találni. Jelmagyarázat: V – várfok; F – feljárat a felső szintre; L – lejárat az alsó szintre. Hát akkor talán... Megasmackedness hello to you from the **PINK PANTHER (Sárközi Szilárd)**, Budapest." (**Thanks, Sir – CoVboy**).



DIZZY II. • Code Masters (Amiga)

"Helló CoVboy! Itt küldöm a Dizzy II. vázlatos leírását. Az Amigás verzió némileg eltér a CoV 6-ban ismertetett 64-es leírástól. Jobban nem tudtam összetömöríteni. **Boros Attila**, Makó"

A felszerelt csónakot a következő tárgyakért kapjuk meg: egy zacskó pénz, a kalóz kincse, whisky, aranytojás. Az összegyűjtendő aranyak a következő helyeken helyezkednek el: láthatóak, bokrok, virágok mögött, a házak ajtóiban, a lila darazsakban, halban.

Először szedjük össze a szigeten lévő tárgyakat és a 13 aranyat. A súlyt (majd fel kell akasztani a kampóra), a búvárszemüveget (ha vízbe megyünk mindig a legalsó helyen legyen), mágikus követ (ezt a második szigeten a totemoszlopnál kell letenni), a detonátort, az ásót (itt ugorjunk el jobbra) és a pogo-botot (felhőkön). Ezeket a kezdőképernyőre rakjuk le és menjünk a tengerbe (legyen nálunk: semmi, pogo-bot, búvárszemüveg). A hajó jobb oldalán vegyük fel a feszítővasat és ugorjunk fel az égi szigetre. Itt cseréljük meg a tárgyaink sorrendjét: feszítővas, tűzbiztos öltözet és a búvárszemüveg; és sétáljunk el balra. Ha felvettük az árbocon lévő aranyat, menjünk jobbra. A tengerben feszítsük fel a sziklát; a buborékon úgy liftezzünk fel, hogy találkozzunk a nagy hallal. Ezután menjünk át a II. szigetre. Itt a sír környékére csoportosítsuk a tárgyakat (tűzbiztos öltözet, aranykulcs). Az I. szigetre a következő tárgyakat vigyük át: fejsze, Biblia és búvárszemüveg. Egyenest a hidra menjünk és itt rakjuk le a fejszét. Vigyázzunk, hogy mikor felhozzuk a kincset, legyen nálunk a Biblia! A parton cseréljük meg tárgyaink sorrendjét: ásó, kincs és búvárszemüveg. A II. szigeten a kincset cseréljük el a csónakra (a csónakot bocsássuk vízre a mólón). Majd menjünk vissza a sírhoz és ássunk. De mielőtt leugrunk a csempészbarlangba, vegyük magunkhoz az aranykulcsot és a tűzbiztos öltözetet (meg a búvárszemüveget). Az aranykulccsal nyissuk ki a pince ajtaját (itt lesz a whisky), majd ugráljunk el jobbra az aranytojásért. Ha megszereztük az aranytojást (mint Dr. Jones), siessünk kifelé (mint Dr. Jones), de a következő pálya szélén álljunk meg (mint Dr. Jones), mert ha ránk esik a kő, meghalunk (mint Dr. Jones társa). Ha átsétáltunk a hulló kő alatt, a pincében cseréljük át a tűzbiztos öltözetet whisky-re és

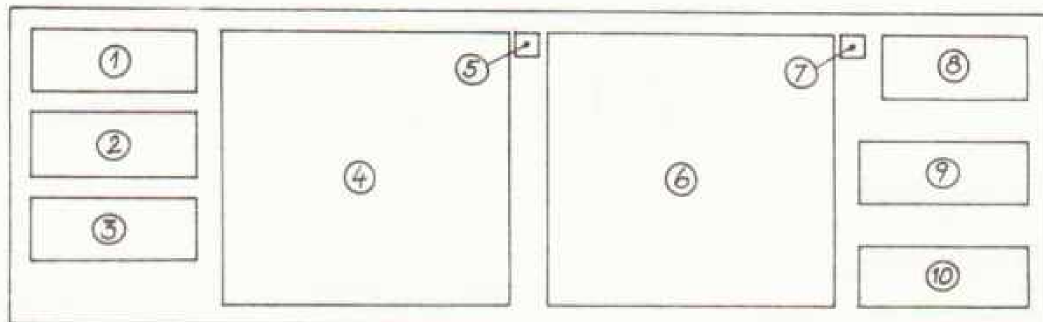
mehetünk balra. A dinamitot egyelőre ne vegyük fel. Ha a hal kiúszott balra, menjünk utána mi is, majd vissza a II. számú szigetre cserélni (motor és benzin) és a mólóra. Ezután újból menjünk le a csempészbarlangba, onnan balra és vegyük fel a dinamitot. Ezt vigyük át az I. szigetre, robbantsuk fel a sziklát (ld.: CoV 6.). A zacskó pénzt és a mágikus követ vigyük át a II. szigetre. A csere után akár be is indíthatjuk a csónakot és átnézhetünk a túlsó partra, de a gratulációhoz még két arany hiányzik... Rakjuk le a mágikus követ a totemoszlop elé és a felhőkön vegyük fel a békauszonyokat. Ezután menjünk le abba a barlangba, amelyből a liftbuborék száll fel. Itt és egy kicsit lejjebb még találunk aranyakat... (**Megint nem jut más az eszembe: Thanks, Sir! – CoVboy**)

OCEAN RANGER • Activision (C-64)

"Hello CoVboy! Tegnap kaptam meg a válaszodat és ennek örömére írtam egy levelet a TokosMákosba. (**Hihi, mindig mondtam, hogy tiszta haszon ez a levelezés!... – CoVboy**) Na, ez volt az első bekezdés. Lássuk a leírást:

Betöltődés után némi beszélgetés következik, majd meg kell fordítani a lemezt. Itt a főmenüt láthatjuk, amelyben felülről lefelé haladva van a jelenlegi beosztás illetve a név (ha alatta az ACTIVE DUTY felirat látható, akkor még tudunk vállalni küldetést, ha KILLED IN ACTION, akkor nem, mert már meghaltunk egy bevetésen), az elért pontszám és a szolgálatban eltöltött évek.
A feladat nehézségi fokozatai: BASIC (gyakorlás, nem lehet meghalni); REGULAR, CENTRAL, NATIONAL. A feladat teljesítésének a helye lehet: Dél-Ázsia (SOUTH ASIA), Közép-Amerika (CENTRAL AMERICA), Perzsa-öböl (PERSIAN GULF), Bering-szoros. Ez alatt láthatók az eddig szerzett kitüntetéseink, pl.: PURPLE HEART, UNITED NATIONS, NATO SERVICE, CLASSIFIED MEDAL, BRONZE STAR, ... (eddig csak ennyit sikerült megszereznem). Ez alatt a különféle bevetésekért megkapható szolgálati szalagok láthatók – nem írom le őket, mert nagyon sok van belőlük.
Végül az ikonok: DELETE: törli az aktuális kapitányt; THEATHER: helyszín változtatása; LEVEL: nehézségi fokozat állítása; CAPTAIN: kapitányok közötti válogatás; BRIEFING: eligazítás (ezzel léphetünk tovább, ha ebből a menüből már mindent beállítottunk).
BRIEFING: Itt hősünk egy diavetítőt nézeget, amelyen a napi parancsát láthatja. Az alul lévő ikonok jelentése a következő: NEXT: következő kép; PREVIOUS: előző kép; ADMIN: vissza a főmenübe; ABORT: abort, vagyis fel lehet adni; STORES: tovább a fegyvermenübe. Ebben a menüben nyomogassuk addig a NEXT-et, amíg nem látunk egy térképdarabot, amelyen H betű van (HOMEPORT, azaz az otthoni kikötő – jegyezzük meg a koordinátáit), majd egy olyan térképdarab jön, amelyen P betű van (PRIMARY TARGET, azaz ez az elsődleges célpont), végül az, amelyen S betű (SECONDARY TARGET, azaz másodlagos célpont). Ha ezzel megvolnánk, egy úriember sok szerencsét kíván, mi pedig menjünk a STORES ikonra.
STORES: itt a hajónk fedélzetét láthatjuk, a következő fegyverekkel: 76mm CANNON: ágyú; SEA SPARROW MISSILES: légelhárító rakéták; HARPOON MISSILES: ellenséges hajók elleni rakéta; DEPTH CHARGES: mélységi bomba tengeralattjárók ellen; CHAFF: radarzavaró; MAIN FUEL TANKS: üzemanyagtartályok. Minden fegyver előtt egy + és egy – jel található, ezekkel lehet növelni illetve csökkenteni a felszerelések mennyiségét (a FUEL lehetőleg ne legyen 8.000 alatt). A MAX WEIGHT mutatja, hogy összesen mennyit rakodhatunk be, a CUR WEIGHT pedig, hogy a jelenlegi felszereléssel mennyi a súly. Az ADMIN és a BRIEFING ikonokkal visszaléphetünk az előbbi fázisokra, a SHIP-pel pedig a hajóra kerülünk.

A hajónk műszerfalán a következőket láthatjuk:



1. a fok és az irány
2. idő
3. az aktuális fegyver
4. képernyő 1
5. a képernyő 1 száma
6. képernyő 2
7. a képernyő 2 száma
8. sebesség
9. koordináták
10. üzemanyag

Az irányító billentyűk a következők:

'←':	parancsnoki híd (ugyanez a 'RETURN' is)
'1':	a 76mm-es ágyú betöltése
'2':	SEA SPARROW rakéta betöltése
'3':	HARPOON rakéta betöltése
'4':	mélységi rakéta betöltése
'5':	chaff szórása
'6':	automatikus irányítás
'8':	motor leállítása
'0':	szerelő emberek átállítása
'+':	a hajó sérülései
'–':	számítógépen nézhetjük a vizet
'£':	számítógépen térkép
'HOME':	térkép
'A':	gyorsított idő
'S':	pause
'F':	tart. üzemanyag
'⇓':	képernyő 1 váltás
'<=':	képernyő 2 váltás
'F1':	előre nézet
'F3':	balra nézet
'F5':	jobbra nézet
'F7':	hátra nézet

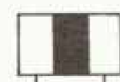
A térképen irányítsuk a hajót a P jellel jelölt hely felé. Amikor a térképen rajta vagyunk, meg fog jelenni a PRIMARY MISSION COMPLETE üzenet. Ezután menjünk az S jelhez és megkapjuk a SECONDARY MISSION DONE üzenetet. Indulhatunk a H jelhez és miután elértük a játék véget ér az ARRIVING HOMEPORT üzenettel. Várhatjuk a kitüntetéseket és mehetünk a következő feladatra.
A kurzorbillentyűk megnyomása után a kis képernyők változni fognak. Az első a térképet, a többiek az alábbiakat mutatják: 1: itt láthatjuk az ellenséget; 2: kilátás; 3: fegyverek száma; 4: kilőtt ellenségek száma; 5: a P, a H és az S jelzésű pontok koordinátái; 6: radar. Az egyik képernyőt célszerű 1-re, a másikat pedig 6-ra állítani, a többiekre csak szükség szerint kell átkapcsolni.
A '0' billentyű megnyomása után az embereket úgy állítsuk be, hogy senki se legyen a konyhában, ha a rongálódás viszont 50 fölött van, állítsunk oda két embert is.

Hát ennyi lenne az OCEAN RANGER leírása "tömören", bár aki nem látta, annak kicsit nehéz felfogni, hogy miről is van szó. Ha túl hosszú, akkor elég csak a lényeget lekozölni (**Nem túl hosszú – CoVboy**). Egyébként akinek nincs meg a prg., annak szívesen elküldöm vagy elcserélem: **Pais József**, Zalaegerszeg, Nyerges u. 48." (**Hát akkor: "Tengerre magyar!"... – CoVboy**)

REVS (PLUS4)

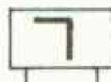
"Tisztelt CoVboy! A CoV 6-os számában közölt top-listával nem értek 100%-osan egyet, ezért örömmel venném, ha leközölnék az enyémet. (**Inkább mégsem, de figyelembe vettük a CoV-Top összeállításánál – CoVboy**) Továbbá mellékelem a REVS című program leírását. (FORMULA 3). Tisztelettel: **Szűr Zsolt**, Budapest"
"Üdv 1.75 na meg CoVboy! Már kezdettől fogva olvasom az újságot, s úgy gondoltam ideje tenni is valamit érte. PLUS/4-esem van, a "fellegekben szárnyaló flamingó". Van rá egy REVS nevű szimulátorom. Szeretném, ha ennek a leírása megjelenne a TokósMákosban (PLUS/4 még úgysem volt benne). Na de nem is húzom az időt... Üdv: **Molnár István**, Gyomaendrőd"
CoVboy: Mint látható, két levél van a REVS-hez azon egyszerű oknál fogva, hogy ketten küldték el nekünk. A kettőt kicsit összevegyítettem és így született meg az, ami alant következik:

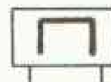
Elindítás után megtekinthetjük, a címképernyőn a játék címét és az irányításhoz szükséges billentyűket, amelyek a következők: 'T': gyújtás; 'S': gáz; 'A': fék; 'Q': sebességfokozat felkapcsolás (tolatástól az 5-ig); 'CTRL': sebességfokozat visszakapcsolás; '[': kormány balra; ']': kormány jobbra; 'RETURN': szünet be; '@': szünet ki.
'SPACE' megnyomása után kiválaszthatjuk, melyik pályán akarunk száguldozni (és összetörni a kocsit). Két pálya van SILVERSTONE ('1') és BRANDS HATCH ('2'), kezdőknek az előbbit érdemes választani. Ha ez megtörtént, a 'SPACE' megnyomása után újabb választás előtt állunk: gyakorolni (PRACTICE) vagy versenyezni (COMPETITION) akarunk-e. Ez utóbbi esetén el kell döntenünk, hogy újonc (NOVICE), amatőr (AMATEUR) vagy profi (PROFESSIONAL) nehézségi fokozatban fogunk játszani. Ezután a változatosság kedvéért ki kell választanunk az időmérő edzés hosszát, amely 5, 10 vagy 20 perc lehet. A nevünk megadása után lefuthatjuk a megadott idő szerint az edzést, igyekezzünk a lehető legjobb köridőt futni. Miután vége van, ismét választhatunk, hogy újrakezdjük-e a dolgot (ENTER ANOTHER DRIVER) vagy elkezdjük a versenyt (START RACE). Ha ez utóbbira voksolunk, meglátjuk, hanyadik rajtkockából indulunk a versenyen, azaz hanyadik legjobb időt futottuk az edzés alatt. 20 induló van. A következő menüben állíthatjuk be, hogy hány körből álljon a verseny (5, 10 vagy 20).
Ezután az autóba kerülünk. A bal oldalon a pálya mellett az indítólámpa látható. A kocsinkban jobbra lent a sebességváltó (elképzelhető, ennek még nagy szerepe lesz), éppen N (vagyis üres) fokozatban van. A bal felső sarokban láthatjuk jelenlegi helyezésünket és a hátralévő körök számát, a jobb felső sarokban pedig az éppen előttünk (FRONT) illetve mögöttünk (BEHIND) autózó versenyző nevét. A középső részen látható a motor fordulatszámát jelző műszer.
Indítsuk be az autót a 'T' 2-3 másodpercig tartó lenyomásával és a fordulatszámmérő mutatója "ugrálni" kezd. Ezután már adhatunk sebességet az 'S'-sel, de egyelőre még csak túráztatjuk a motort. Amikor az indítólámpa zöldre vált, nyomjuk meg a 'Q'-t és az autó egyes fokozatba kerülve kilő (persze vigyázzunk, hogy bele ne szaladjunk az előttünk lévőbe). Ha a középmezőnyből indultunk, akkor a legjobb a két kocsisor között megpróbálni elhúzni, így az egyenes végére akár 4-5 helyet is ugorhatunk előre. Sebességet lehetőleg csak gázadás közben váltsunk, mert lefulladhat az autó. Kanyarokban előfordulhat, hogy kicsúszunk vagy megpördülunk, ha a kanyar előtt nem fékezunk vagy túl nagy sebességgel hajtunk bele (ha az autó megpördülve megáll a pályán, akkor a többiek belénkjöhetnek). Az útpadkára vigyázzunk, mert erre ráhajtva megugorhat a kocsi. Az út mellett álló táblák jelentése a következő:


egyenes szakasz


S kanyar


jobb kanyar


bal kanyar


emelkedő

A helyezésekért járó pontszámot a verseny után láthatjuk: Az első helyezettnek 9, a másodiknak 6, a harmadiknak 4, a negyediknek 3, az ötödiknek 2, a hatodiknak pedig 1 pont jár, az ezen aluli helyezésekért nem jár pontszám. A következő képen a legjobb köridőket szemlélhetjük meg, majd az eddig elért összes pontszámot. Ezután újra visszatérünk az edzésidő hosszának a megválasztásához és kezdődhet minden elölről.

TOM AND JERRY • Magic Bytes

"Szevasz CoVboy! A 7. számban szó esett William Hannáról és Joseph Barberáról. Róluk jutott eszembe az a program, amit tegnap vettem át: a TOM AND JERRY. A játékot '89-ben dobta piacra a MAGIC BYTES cég. Természetesen a rajzfilmsorozat alapján készült, kategóriáját tekintve talán ügyességi játéknak tekinthető. A helyszín főhőseink otthona. A grafika és az animáció remek, és a hanghatásokra sem lehet panasz.
A program elindítása után örömmel tapasztaljuk, hogy 600 másodperc – gyengébbek kedvéért: 10 perc – áll a rendelkezésünkre. Ez növekedhet is, de talán inkább csökkenni fog. Egész pontosan: ha TOM megfog bennünket, akkor fél percet vesztünk. Ebből az is kiderült, hogy JERRY-t fogjuk irányítani. Kezdetben a nappali egyik könyvespolcán ácsorgunk. Az első pálya, mint a többi is, vízszintesen scrollozódik. 7 dologra kell odafigyelnünk:

TOM: ő szokott elfogyasztani minket. Ilyenkor megtekinthatjük őt hátulnézetben. Ha JERRY elég magasan van, akkor TOM nem éri el őt, de azért ne álldogáljunk sokáig egy helyben, mert esetleg valamilyen segédeszközt fog felhasználni ellenünk...
Fotelok, ágyak, állólámpák, ... : ezekről akár a plafonig is felugorhatunk.
Rádió: ha lehet, akkor kerüljük el, mert JERRY mindig bekapcsolja, s ezzel felhívja magára TOM figyelmét.
Vasgolyó, kalapács, váza, ... : ha ráállunk és hátrahúzzuk a joy-t, akkor leesik. Ha TOM éppen alatta áll, akkor egy picit meg fog szédülni.
Banán: ha ledobjuk és TOM rálép, akkor...
Sajt: az egerek szeretik a sajtot.
Egérlyuk: sajnos a szobák között nincs ajtó, ezért ezeket kell igénybe venni, ha át akarunk jutni egy másik szobába. Az egérlyukban is gyűjtsük össze a sajtokat (így plusz időre tehetünk szert), de minden mást kerüljünk.

Ha letelik az időnk, JERRY morcos képét szemlélhetjük, amint TOM evőkanalán üldögél...
A nappalit egyébként a garázs követi, itt fotelok helyett a kerekeket használhatjuk. Ezt követi a gyerekszoba, a konyha, majd a dolgozószoba. Ha innen továbbmegyünk, akkor visszajutunk a nappaliba, de balra, az asztal után található könyvespolc megakadályozza a továbbhaladást. Nekem nem sikerült átmásznom rajta. Talán majd valaki más... Üdv: **Szabó Bors**, Budapest" (**Imádom a gondolkodtató játékokat! – CoVboy**)

C nyelv

Memóriakezelés

A most következő rész a BASIC interpreterhez szokott olvasó számára teljesen meglepő: a BASIC egyik jellegzetessége ugyanis, hogy a memória felosztását teljesen automatikusan végzi. Ez azonban nem minden programozási nyelv esetén van így, vannak olyan memóriával kapcsolatos műveletek, amelyeket a C nyelv sem automatizál. Az operatív tárban — általában a kisebb címektől a nagyobb felé haladva — a következő részek helyezkednek el:

- program indító része
- futásidejű könyvtár
- lefordított program
- a program állandó adatai (pl. a kezdőértékek)
- a programban deklarált változók
- verem
- szabad memória
- a program rendelkezésére álló memória vége.

Nézzük, hogy az egyes memóriarészek mire szolgálnak! A program indító része csupán arra való, hogy inicializálja a futásidejű könyvtár változóit és átadja a vezérlést a lefordított program első gépi kódú utasítására. A futásidejű könyvtár a legfontosabb olyan rutinokat tartalmazza, amelyek a C programok működéséhez nélkülözhetetlenek. A könyvtár két részből áll. Van egy állandó része, amelyet a fordító mindig elhelyez a programban, s van egy másik része, amelyik a könyvtárakban (.lib file-ok) levő programok közül csak azokat tartalmazza, amelyeket a programban meghívtunk. A futásidejű könyvtár általában 30 Kbyte körüli mind a C64-es, mind a C128-as rendszerben. Ehhez képest maga a lefordított program általában rendkívül rövid, hiszen a vezérlési struktúrák fordításából és a futásidejű könyvtárban levő rutinok meghívásából áll.
A program állandó változóit a fordító a program végén külön összegyűjtve tárolja. Ezzel a résszel véget is ér a programnak az fele, amelyik a lemezen is tárolódik. A változók memóriarészt a program inicializáló része kinullázza, s azoknak a változóknak, amelyeknek a programban kezdőértéket adtunk, megadja a megfelelő értékeket.
A programban deklarált változóterület végétől a rendelkezésre álló memóriaterület végéig terjedő memóriarészt dinamikus memóriának hívjuk, ugyanis, hogy mekkora részt használunk belőle, az nem a program szövegétől, hanem magától a futástól is függ, s folyamatosan változhat. A verem a kisebb memóriacímektől a nagyobbak felé nő. Itt tárolja a Profi-C a vezérlési struktúrák és szubrutinhívások korrekt kezeléséhez szükséges adatokat. (A processzor verme természetesen továbbra is a $0100-$01FF címeken található!) A verem feletti memóriarészt szabadon használhatjuk.
A szabad memóriarésszel végzett műveletekhez a **Profi C** összesen két könyvtári rutint biztosít. Az egyik az **alloc** a másik a **free** rutin. Az **alloc** rutin paraméterként egy n egész számot vár, s egy n hosszúságú szabad memóriaterület elejét megcímző mutatóval tér vissza. Ezzel együtt az **alloc** módosítja (pontosabban csökkenti) n byte-tal a még használható memóriaterületet megcímző rendszerváltozót (amit közvetlenül nem lehet használni). A **free** rutin paramétere egy mutató. Hatására a paraméterekent átadott mutatót tekinti a rendszer az utolsó használható memória címének. Ha pl. 500 byte-ot akarunk kérni a rendszertől, majd azt visszaadni, akkor az alábbiakban járhatunk el:

```
static char * p, *q;
p = alloc(0);
q = alloc(500);
...
free(p);
```

Az első alloc hívására nem változik a szabad memória, hiszen 0 byte-ot kérünk. Így p a szabad memória végére mutat. Az **alloc** második hívása 500 byte-ot kér a rendszertől. q így p-nél 500-zal kisebb memóriacímre fog mutatni. Ha már nincs szükség a memóriára, akkor a **free(p)** utasítás visszaadja azt a rendszernek. Ugyanezt a hatást természetesen a **free(q + 500)** utasítással is elérhettük volna.
Az **alloc** egyébként a **NULL** null-mutatóval tér vissza, ha a szükséges méretű memóriarész már nem áll rendelkezésre.
A fenti memóriakezelésnek azonban van egy kellemetlen tulajdonsága: a kért memóriarészeket csak abban a sorban adhatom vissza, amilyen sorrendben kértem. Ez egy sor feladat esetében nem elegendő. Az alábbi program a memória "igazi" dinamikus kezelését mutatja be, azaz olyan rendszert, amelyikben a kért memóriarészeket tetszőleges sorrendben adhatjuk vissza, s a visszaadott memóriarészeket a rendszer újból és újból ki tudja osztani.
A program két memóriakezelő rutinja a **calloc és a cfree** rutin, amelyek — hasonlóan a **Profi C** beépített rutinjaihoz — a memória kérését és visszaadását végzik. Mint a **calloc** definíciójából látszik két paramétere van, az első hogy hány, a másik, hogy mekkora memóriarészt kívánunk lefoglalni. Pl. a **calloc(5,sizeof(real))** utasítás 5 valós számnak foglal helyet. A **calloc** a szabad memóriarész első byte-ját megcímző mutatóval tér vissza. A **free**-nek ezt a mutatót kell paraméterként megadni, s az visszaadja további hasznosításra a rendszernek az általa lefoglalt memóriarészt. A **calloc** és **free** hívások sorrendje nem kötött, tehát az elsőnek kért memóriarészt bármikor visszaadhatom. Egy feltétel természetesen megmarad: csak azt a memóriarészt adhatom vissza, amelyiket már kértem!
A rutinok működéséről részletesen szólunk, mert megértésük egyáltalán nem egyszerű. A program által a dinamikus memória használatára kijelölt memória egyes részeiről tudjuk, hogy szabadok. Ezen memóriablokkok valójában két részből állnak, a blokk elején egy 4 byte-ból álló fejrész mutatja, hogy hol található a következő szabad blokk fejléce, a második két byte pedig a szabad memóriarész nagyságát mutatja. Az utolsó szabad blokk fejléce az első szabad blokkra mutat vissza. Így tehát pontosabb lenne gyűrűről, nem pedig láncról beszélni.
Ennek a láncnak a kezelésére szolgálnak a **calloc** rutin statikus változói, továbbá a program elején definiált **\base** és **\allocp** változók. A **\base** változó az üres lánc megkonstruálásához szükséges, az **\allocp** pedig az utoljára használt szabad blokk fejrészére mutat. A láncot az **\allocp** változótól kezdve járjuk körbe. A körbejárásra használjuk a **calloc** rutin p és q változóit.
A **calloc** rutin ezekután a következőképpen működik. Ha az **\allocp** mutató nem mutat semmire (= = NULL), akkor először hívtuk meg a rutint, s az elején sor kerül a **\base** és a további változók inicializálására. p a q-t követő első szabad blokk lesz. A **while(true)** ciklus csak látszólag végtelen! Vannak ugyanis a ciklusmagban **return** utasítások, amelyek segítségével kiléphetünk a ciklust tartalmazó rutinból és így magából a ciklusból is! A **while** rutin legrosszabb esetben körbemegy a teljes láncon, majd az ezt követő lépésben befejeződik. Valóban, két eset lehetséges: vagy talál egy elég nagy szabad blokkot vagy sem. Az első esetben a blokk maradék részét visszaírja a szabad blokkokat tartalmazó láncba, s a lefoglalt blokk címével tér vissza. Az eredeti blokkot természetesen le kell csatolni a láncról. Elképzelhető, hogy a szabad blokkok közt egyetlen megfelelő méretű sincs. Ekkor a while ciklus körbefut a láncon, s a körbeérést a **p = = \allocp** feltétel igazzá válása jelzi. Ekkor a rutin az **sbrk** segítségével további memóriát kér, hiszen a szabadak közt nem talált megfelelőt. Ha nem kap ilyent, akkor a **calloc** NULL mutatóval azonnal visszatér. Ellenkező esetben a most kapott új memóriadarabot hozzácsatolja a szabad blokkok láncához. Ennek hatására a while ciklus a következő menetben ezt a blokkot vizsgálja, s természetesen éppen jónak is találja.
Még egy lényeges megjegyzés a szabad blokkok méretéről. A rutin a **sizeof(HEADER)** méretének a többszörösét kéri minden egyes esetben. Ez a **Profi C** esetében 4 byte. A rutin megértéséhez tudni kell, hogy pl. a **p + = p->\size** utasítás hatására valójában **sizeof(HEADER)**·**\size** byte-tal tolódik el a mutató. Emlékezzünk a mutatóaritmetikáról mondottakra!
A **cfree** a paraméterekent átadott mutatónak megfelelő memóriarészt visszacsatolja a szabad blokkok listájára. A for ciklus keresi meg a megfelelő helyet, ahol vissza kell csatolni. A visszacsatolás előtt azonban még azt is megvizsgálja, hogy nem lehet-e az új szabad blokkot egy közvetlenül előtte vagy utánna állóval egyesíteni. Ha igen, akkor az is megtörténik.
Végül a legegyszerűbb rutin a **sbrk**, amelyik úgy viselkedik mint az **alloc**. A dinamikus memóriát az **sbrk** egy statikusan lefoglalt tömbből, ez a **heap[HEAPSIZE]** tömb adja. A **heap\ptr** mutatja, hogy meddig használtuk el ezt a tömbot. Ha ez még növelhető n byte-tal, akkor **ez** megtörténik, és a heap\ptr értéke ennek megfelelően megnő. A rutin ilyenkor a **heap\ptr** előző értékével tér vissza.
Végül a rutinok használatának bemutatására írtunk egy **main()** rutint is. Ez három egész számot megcímző mutatót tartalmaz. A p-nek és q-nak egymás után allokálunk 1-1 egész számnak megfelelő helyet. Ezután a p helyét felszabadítjuk és helyet foglalunk r-nek. Ha ezekután kinyomtatjuk a p, q és r változók értékét (azaz a memóriacímet ahová mutatnak), akkor kiderül, hogy r és p ugyanoda mutat, azaz a **calloc** felhasználta p helyét! Írjuk át a program végét és foglaljunk most 2 egész számnak helyet! Még ekkor is p helyét foglalja le r-nek!! Ennek oka, hogy a memóriát **sizeof** (HEADER), azaz 4 byte-nyi egységben foglalja le a rutin! Ha már három egész számot foglalunk le r-nek, akkor a program nem tudja a p helyét használni! Végül próbáljuk ki, mi történik, ha 998 és 999 egésznek foglalunk helyet a p-vel!

```
#include "stdio.h"
#define TRUE 1
#define ERROR -1
#define HEAPSIZE 1000
struct \header
```

```
{
  struct \header * \ptr;
  unsigned \size;
};
typedef struct \header HEADER;
typedef struct \header * HEADER\PTR;
HEADER \base, * \allocp;
char * sbrk(n)
unsigned n;
{
  static char * p, heap [HEAPSIZE], * heap\ptr = heap;
  if ( (heap\ptr +n) > (heap + HEAPSIZE) ) return ERROR;
  p = heap\ptr;
  heap\ptr + = n;
  return p;
}
void cfree(block)
char * block;
{
  static HEADER *p, *q;
  p = ((HEADER\PTR) block ) - 1;
  for (q = \allocp; ! (p>q && p < q->\ptr); q = q->\ptr)
     if ( q >= q->\ptr && (p>q \^\^ p < q->\ptr)) break;
  if ( p + p->\size = = q->\ptr)
  {
     p -> \size + = q -> \ptr -> \size;
     p -> \ptr   = q -> \ptr -> \ptr;
  }
  else p->\ptr = q->\ptr;
  if (q + q->\size = = p)
  {
     q->\size + = p->\size;
     q->\ptr   = p->\ptr;
  }
  else q->\ptr = p;
  \allocp = q;
}
char * calloc(n,size)
unsigned n,size;
{
  static HEADER *p, *q;
  static unsigned nbytes;
  nbytes = (n * size + (sizeof(HEADER) - 1))/sizeof(HEADER) + 1;
  if ((q=\allocp) = = NULL)
  {
     \base.\ptr = \allocp = q = &\base;
     \base.\size = 0;
  }
  p = q->\ptr;
  while (TRUE)
  {
     if (p->\size > = nbytes)
     {
        if (p->\size = = nbytes) q->\ptr = p->\ptr;
        else
        {
           p->\size -= nbytes;
           p + = p->\size;
           p->\size = nbytes;
        }
        \allocp = q;
        return (char *) (p+1);
     }
     if (p = = \allocp)
     {
        if ((p = sbrk(nbytes * sizeof(HEADER))) = = ERROR )
           return NULL;
        p->\size = nbytes;
        cfree((char *)(p+1));
        p = \allocp;
     }
     q = p;
     p = p->\ptr;
  }
}
main ()
{
  static char st[6];
  static int *p, *q, *r;
  p = calloc(1,sizeof(int));
  if (p = = NULL) printf("Tul sok!\n");
  q = calloc(1,sizeof(int));
  cfree ((char *) p);
  r = calloc(3,sizeof(int));
  printf("\n\n6. %d %d %d",p,q,r);
  scanf("%s",st);
```

(Ez most luxus, hogy 3 oldal lett a hirdetés, de nagyon sok jött össze a szünet alatt. Egyébként is én megmondtam előre, hogy nemsokára ekkora betűkkel lesz írva! Majd karácsonyra küldünk mindenkinek nagyítót... — CoVboy)

C-64-re keresem az F-14 TOMCAT és GUNSHIP c. programokat. **Kalázdi Balázs**, Budapest, Lukács György u. 11. V/17, 1039

C-64-es programokat vennék vagy cserélnék kazettán. Listát kérek, csere esetén küldök. **Pádár Péter**, Budapest, Szentmihályi út 7., 1144

C-64-re keresem a következő programokat: TEST DRIVE IV. **(No, azt még az ACCOLADE is keresi! — CoVboy)**, DIZZY I-II., HEROES OF LANCE, NEUROMANCER. Megvan az eredeti GEOS 4 oldal, TEST DRIVE I-III., 4x4 OFFROAD, F-1 MANAGER, stb., csak lemezen. **Kovács Károly**, Győr, Ifjugárda u. 33., 9011

Eladnám C64 + Floppy + 8 kazetta + 100 lemez új programokkal + lemeztartó 35.000,- Ft-ért, vagy elcserélném AMIGA 500-ra, ráfizetéssel. **Csépes Tamás**, Budapest, XIII. Petneházy utca 20., 1139.

C64-re eladók kazettán utántöltősen 100,- Ft/db.-ért: MOVIE, HAWKEYE, ROAD RUNNER, REAL GHOSTBUSTERS, BATMAN, TEST DRIVE, HOLLYWOOD POKER PRO, HOSTAGES, DEFENDER OF THE CROWN. Tel.: (06-26) 45-106. **Pintér Balázs**, Érd, Petőfi 113., 2030.

Majdnem új, még garanciális, Commodore 64-emet floppy-val együtt eladnám, vagy AMIGA-500-ra cserélném ráfizetéssel. Irányár: 35.000,- Ft. **Retteghy András**, Budapest, V. Bécsi utca 5., I.em.2. 1052. Tel.: 1-174-905 (este 1/2 6 és 10 között).

C64-en általunk feltört programok kazettán eladók (pl. TEST DRIVE I-III, GHOSTBUSTERS II., REAL GHOSTBUSTERS, HOSTAGES, HOLLYWOOD S.P.P., BATMAN THE MOVIE, összes téli és nyári olimpia, ALTERNATIVE WORLD GAMES, CALIFORNIA GAMES, AMICA PAINT stb.). A programok eredeti lemezes változatukkal megegyeznek, a részek játék közben töltődnek tovább. **Bereczki Miklós**, Tel.: Bp. 1885-265 (este).

C64-es játék- és felhasználói programokat cserélek kazettán, de lemezen is. Keresem a TEST DRIVE bármelyik részét kazettán. **Mári Zsolt**, Gyula, Mártírok útja 70., 5700.

Új, régi és áprilisi C64-es játékprogramok eladók (9,- Ft/db.) csak kazettán! Csere is érdekel. Programlistát kérek és küldök! **Szűcs Tibor**, Cegléd, Rákóczi út 47. II/7. 2700.

C64-es programokat cserélek lemezen. Keresem a GRAND PRIX CYCLE és a BROKEN REVS c. programokat. **Biszak Gábor**, Kaposvár, Pipacs u. 54., 7400.

C64-es programokat másolok kazettán (12,- Ft/db.). Csere is érdekel. Keresem kazettára a TUSKER, TEST DRIVE I-III., TOTAL ECLIPSE, BATMAN THE MOVIE, BARD'S TALE, TURBO OUTRUN c. programokat. Válaszboríték ellenében listát küldök. **Ganyecz György**, Esztergom, Móricz Zs. 15., 2500.

C64-re programokat adok kazettán (4—6,- Ft/db). Válaszborítékért listát küldök. **Gágó Róbert**, Marcali, Szabadság u. 31., 8700.

C-64-re kazettán játékok 20,- Ft/db., vagy 250,- Ft, 350,- Ft és 450,- Ft-os árban kollekciók is eladók. Felbélyegzett válaszboríték ellenében listát küldök. **Somorjai Zoltán**, Budapest, III. Vízorgona u. 9. X/93., 1036.

Keresem C64-re a FIGHTER BOMBER, KATAKIS és TEST DRIVE 4 című programokat, valamint C128-ra az INTERCEPTOR vagy ehhez hasonló, kizárólag C128-as üzemmódban futó jó szimulátorokat. Cserébe ritka, de kitűnő programokat küldök, vagy ezeket megveszem. Cím: **Szanyi Zoltán**, Pécs, Egri Gyula út 118. II/7., 7632.

C64 resettel, 1541-II disk drive, 80 disk tartóval, 4 joystick, game cartridge, super NORIS magnó 22 kazettával, szakkönyvek. Összesen 1020 játék és 500 felhasználói programmal eladó. Irányár: 50.000,- Ft. Érdeklődni: **Kristin Róbert**, Mátészalka, Marx Károly út 9., 4700.

PLAYHELP: C64-esre egy- és többoldalas lemezes programok, valamint kazettán egyéb programok nagy választékban eladók. Ár megegyezés szerint. 12,- Ft-os bélyeg ellenében tájékoztatót küldök. POKE, leírás és térkép cseréjére, eladására is van lehetőség. Eladó ugyanitt egy FINAL CARTRIDGE, irányára: 5.000,- Ft. **Mező Szabolcs**, Oros, Cifra fasor 9., 4551.

C64-en cserére keresem a MASK II., ANALS OF ROME és az ANTIRIAD c. programokat kazettán. Listát az érdeklődőnek küldök. **Vida Tibor**, Balassagyarmat, Ady Endre út 51., 2660.

C64-k figyelem! Magas áron keresem katonai-stratégiai-szimulációs programokat kazettára, pl. ARNHEM, VULCAN, RUSSIA 1941-45, COMBAT PILOT, GETTYSBURG, stb... Árajánlatokat az alábbi címre: **Takács József**, Érdliget, Csermely u. 16., 2030.

Keresem 64-re, kazettára a következő játékokat: Lords of Midnight, Doomdark's Revenge, The Hobbit, Lords of the Rings, Knightmare és Stealth Fighter, Novaload nélkül. Adnátok érte az Incentive-től bármit, v. listát. **Németh Csaba**, Tapolca, Batsányi 6/2. 8300.

C64 alapgép + magnó + 2 joystick + kazetták, játék- és egyéb programokkal. SÜRGŐSEN ELADÓ, irányár: 16.000,- Ft. **Kocsis Ádám**, Győr, Munkásőr út 66. 9024. Tel.: (06-96) 16-328.

C64-esek figyelem! Keresem a DIZZY, DIZZY II., TERRAMEX és BATMAN — THE MOVIE című programokat. Esetleg pénzért is (10,- Ft/db.). **Csernyák János**, Budapest, XXI. Dunadűlő u. 7/A., 1212.

Keresem a Bolygó neve halál című programot C64-re kazettásegységen. És még keresem a: POPEYE, STAR WARS 1,2,3-at, és a GLADIATOR-t. **Gácsi Levente Péter**, Szigetszentmiklós, Munkásőr u. 4/C. I.6., 2310.

AMIGA és C64 programok! C64 + floppy 1541/II.: 29.500,- Ft. 330 disc + 1430 C64 prg. + 3 db. 100-as lemeztartó: 29.900,- Ft. 37 cm-es TOSHIBA TV: 24.900,- Ft. 5.25"-os AMIGA floppy: 16.000,- Ft. SHARP Pocket Computer PC-1403: 10.900,- Ft. Válaszborítékért tájékoztatót küldök!! **Kasza Viktor**, Siófok, Fenyves sor 11., 8600.

Akar Ön 6 db. válogatott C64 játék- és felhasználói programot valódi Computer kazettán, csak 200,- Ft-ért? Írjon a HEL'L Carrier Consern-nek! Minden 5 kazetta után 1 kazettát kap ingyen! A kínálatból: IMPOSSIBLE II., TEST DRIVE I,II., CALIFORNIA GAMES, SUMMER GAMES I,II., GHOSTBUSTERS II. Cím: HEL'L C.C., Hajdúszoboszló, Hunyadi u. 28/b., 4200.

Keresek Defender of the Crown leírást, és a Neuromancer, Pool of Radiance, Times of Lore, War in the Middle Earth, Hostages, X the Adventure, Shinobi, Moonwalker, Pirates, Tusker, Rizikó, Időrégész, A Bosszú, Új Vadnyugat, Új Vadnyugat II. c. programokat. Kínálom érte a C141 kollekciót, Defender of the Crown (1 lemez), Elite, Last Ninja I-II. (kazettán) c. programokat. **Süszi**, Villány, Bajcsy Zs. u. 2., 7773.

C64/II + OCEANIC (OC-118N) Commodore kompatibilis floppy disk drive + 60 lemez + zárható lemeztartó + datasette + 2 joy + 10 db. kazetta + rengeteg játékprogram + 32K cartridge + Data Becker sorozat + extrák egyben és külön-külön eladók. Címem: **Aradi Ferenc**, Szentes, Nagyörvény u. 111., 6600.

C64-re válogatott játék-, felhasználói és demo prg.-okat adok (10,- Ft/db.) és cserélek kazettán. Válaszborítékért listát küldök. **Szántai László**, Tatabánya, Pf.: 395., 2800.

C64 játékok másolása! (20,- Ft/oldal) 300 lemeznyi játék! Listát küldök. **Marton Gábor**, Boglárlelle, Salai u. 31., 6636. Tel.: (06-84) 50-584.

Eredeti GEOS lemezt, illetve ACTION REPLAY modult keresek megvételre. Ugyanitt felhasználói-, kaland-, és szerepjátékok cseréje C64-re, lemezen. **Wallner Tamás**, Szekszárd, Alkotmány u. 6/B., 7100.

C64-es programokat cserélek kazettán. Keresem: HOSTAGES, DIZZY I, II, III, TEST DRIVE 2, FIGHTER BOMBER, C.UGH-LYMPICS. Címem: **Tankó Barnabás**, Bicske, Munkácsy M. u. 33., 2060.

Válaszborítékért NEUROMANCER tippet küldök. **(Azt hiszem ezzel a hirdetéssel elkészünk egy locsit — CoVboy)** Ha megakadtál, írj! (Teljes leírást egyelőre nem küldök, csak tippeket!). **Nagy Dániel**, Budakalász, Ciklámen u. 19., 2011.

C64-es programokat cserélek és eladok, kazettán. Sok 88-89-es programból választhatsz! Válaszborítékért listát küldök, és kérek. **Toema László**, Nyúl, Táncsics Mihály út 135., 9062.

C64-esek figyelem! FLIGHT PATH 737, SPACE SHUTTLE, EVERYONE'S A WALLY + térkép, FLIGHT 2, FIGHTER PILOT, HELL CATACE, THE DAM BUSTERS, SOLO FLIGHTER, SPITFIRE '40 és ACE leírások kaphatók. Ezen kívül szimulátorok, stratégiai programok is kaphatók, nagy választékban. Válaszra részletes tájékoztatás. **Nagy Szilárd**, Tiszavasvári, Bajcsy Zs. út 29., 4440.

C64-es programokat eladok, illetve cserélek lemezen. 10,- Ft/db. Vételnél válaszborítékot kérek. Listát kérek és küldök. **Marosvári Zsolt**, Budapest, XII. Határőr út 51., 1122.

Akartok C64-es gépre szuper játék- és felhasználói programokat? Több mint 3500 programot kínálok olcsó áron. Megfelelő cserealap esetén csere is lehetséges. Válaszborítékért listát küldök. A programokat lemezre és kazettára is másolom. 64'ER és POWER PLAY magazint és olcsó SPEED DOS-t keresek. Csere esetén listát kérek. **Németh András**, Győrújbarát, Veres P. u. 23., 9051.

UCG programmásoló szolgálat. Kazettán (140,- Ft/óra), lemezen (15,- Ft/oldal), ugyanitt lemez 70,- Ft/db, és 10 perces kazetta 30,- Ft/db. Kérésre listát küldünk. Címünk: **Boczka Károly**, Szeged, Szilléri sgt. 47/B., 6723.

C64 programot másolok lemezre és kazettára. 10-30,- Ft/db. **Keresztesy Zoltán**, Bp. Tel.: 177-5654.

MPS-1230-as nyomtató jótállással 19.000,- Ft-ért eladó. **Balla László**, Nyíregyháza, Vasvári P. 31. III/10., 4400.

Garanciális C128 + C1571 drive + 100 db. disk játékokkal és felhasználói programokkal + szakirodalom + 1 db joystick kedvező áron eladó. Érdeklődni lehet hétköznap 18-20 óra között a 164-5003 bp.-i telefonszámon.

Keresem C64-re az ADVENTURE BUILDING SYSTEM és a GRAPHIC ADVENTURE CREATOR c. programokat. Esetleg pénzért is. **Faddi István**, Kiskunhalas, Kinizsi Pál u. 18., 6400.

C64-es programokat eladok-cserélek kazettán. 8-10,- Ft/db. Válaszboríték ellenében listát küldök, kb. 800 db. programról. Gyári fejbeállított C64-es magnótulajdonosok írjanak. Ugyanitt FINAL CARTRIDGE III. eladó 30 oldalas magyar leírással. **ifj. Borsy Béla**, Nagykálló, Szabadságharcos út 26., 4320. Telefon, munkanapokon 7-14 óráig: (06-42) 12-222/635-ös mellék.

SEIKOSHA GP-50 grafikus nyomtató olcsón eladó. **Kovács Zoltán**, Szeged, Retek u. 8/A., 6723.

64-es programokat eladok (12,- Ft/db.) vagy cserélek kazettán. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök! **Tímár Tamás** (WBS), Kiskunfélegyháza, Platán u. 5. F/3., 6100.

C64-re keresem kazettán a POPULOUS, PIRATES, POOL OF RADIANCE, RICK DANGEROUS programokat. **Mátyus Dezső**, Komló, Április 4. u. 14., 7300.

C64-re szuper kazettás és lemezes programok. Rengeteg felhasználói, DEMO, sport, akció és kaland program. Kazettára 10,- Ft/db., lemezre: 40,- Ft/lemez. **Alföldi Zoltán**, Csobánka, Ady Endre u. 1., 2014.

> Szuper és pocsék programok cseréje (C64), valamint eladása. Lemezen 10 fillér/db., kazettán 1,- Ft/db. Valutát is elfogadunk!!! **Mező István**, Gyöngyös, Vasutas u. 4., 3200. **(l.d. a levelezésben a figurát — CoVboy)**

SEIKOSHA SP 180 VC eladó, irányár 20.000,- Ft. Cím: **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u. 5., 2011.

Commodore 64-re színvonalas programokat adok, esetleg veszek kazettán (10,- Ft/db.). Keresem a NEUROMANCER-t és a STEALTH FIGHTER-t, valamint szöveges kalandjátékokat. Kérésre listát küldök! **Máté Gergely**, Balatonalmádi, Lenin u. 50. F/2., 8220.

C64 + 1541 II. floppy + 30 lemez játékokkal + szakkönyvek + 100 lemezhez lemeztartó eladó 30 ezer forintért. **Gubis Bence**, Békéscsaba, Berzsenyi út 5. 5600. Tel.: (06-66) 22-569.

C64-re játék és felhasználói programokat eladok és cserélek. Listát csak válaszborítékkal ellátott levelekre küldök! **Bánhegyi József**, Budapest, XXI. Puli sétány 7., 1213.

Eladó C64-hez RESET-IRQ-EXROM CARTRIDGE 499,- Ft-ért. Rendkívül hasznos! **Gáts Tibor**, Budapest, VII. Szinva u. 5., 1076., Tel.: 1414-068.

C64-esek, figyelem! Keresem főleg az ELITE és a BOSSZÚ programokat kazettán! Érdekelnének még a következő stuffok: ASTERIX, TIR NA NOG, LAST NINJA 2, ROBOCOP, NEUROMANCER, DIZZY 2 és a GARFIELD. Kitérnénk a pazkos anyagiakra is: az ELITE-ért és a BOSSZÚ-ért 50-50,- Ft-ot fizetnék, a többiért kevesebbet. Címem: **Vincze Viktor**, Mezőkövesd, Béke tér 11. II.em.1. 3400.

Eladó 1 db. C64 + 1 db. datasette + 2 db. joystick + 10 db. kazetta 13.000,- Ft-ért. 1 db. 1541-II. floppy drive + 20 db. 3M-es floppy disk 14.000,- Ft-ért. 1 db. OCEAN-118 floppy drive, kompatibilis C + 4-hez, C64-hez, C128-hoz, 10.000,- Ft-ért. 1 db. CITIZEN 120D nyomtató C64-es interface-szel + magyar nyelvű gépkönyv, 14.000,- Ft-ért. **Csonki András**, Budapest-72. Postán maradó. 1426.

1,5 éves C64 II. + 1541/II. floppy + bővítő + 2 db. joystick + 120 db. 5 1/4" lemez programokkal eladó. Esetleg szakirodalmat is adok. Árajánlatot várok. **Benkő István**, Kerepestarcsa, Szőlő út 2/b. 2144.

C64-es programokat cserélek kazettán, lemezen. Keresem cserére, lemezre a következő programokat: DEFENDER OF THE CROWN, KING OF ENGLAND, BATTLE CHESS. **Szabó Norbert**, Szentendre, Lőwy S. út 10. F/1. 2000.

C64-es programokat cserélek, veszek lemezen-kazettán. Keresem a TEST DRIVE IV, V. c. programokat. **Pető László**, Kaposvár, Füredi út 20., 7400.

Commodore 64-hez keresek olcsón RESET gombot. Keresem kazettás változatban C64-re a Disk Manager, Art Studio, Shoot'em Construction Kit, Maniac Mansion, Head Over Heels, Impossible Mission II., Printfox és a Disk Demon c. programokat. **Bojér Zoltán**, Dunaújváros, Erdősor 41. X/2., 2400.

C64 játék- és felhasználói programok eladók 35,- Ft/1 lemez, 10,- Ft programonként. 2500 program. **Tófej Lajos**, Budapest, Bartók Béla út 29. 3/2A. Tel.: 1656-027.

F-14 TOMCAT és GUNSHIP lemezzel együtt eladó. 25-,- Ft — 200,- Ft. **ifj. Posch Ágoston**, Tolna, Garay J. u.33. 7130.

C64-en keresek stratégiai vagy kaland játékokat lemezen pl.: KING OF THE ENGLAND, MANIAC MANSION, LORDS OF THE RISING SUN. Listát kérek és küldök. Ezen kívül más játékok is érdekelnek. **Jenei Zsolt**, Érd, Tárnoki út 136., 2030.

Valamilyen jóindulatú CRACK-kel megáldott CURSE OF THE AZURE BONDS-t keresek!! (C-64-re) **Váradi Miklós**, Dombóvár, Rozmaring tér 15., 7200.

C64-re megvenném a TOMCAT, a SNOWSTRIKE, a FALCON, a COMBAT PILOT, az INTERCEPTOR és a STEALTH FIGHTER programokat. **Lénárt Barnabás**, Budapest, Kárpát u. 31., 1133, Tel.: 1406566 (19 óra után).

Eladó C64 + 90 lemez + Final III cartridge + 1 joystick + könyvek! Irányár: 30.000 Ft. **Újváry Béla**, Székesfehérvár, Galántai út 46., 8000.

C-64 + floppy + 170 lemez a legújabb játékokkal + magnó eladó 40.000 Ft-ért. Ugyanitt eladó Commodore PC-I + floppy + 25 db lemez játékokkal + színes, sztereo Commodore monitor + GENIUS mouse + szakkönyvek 70.000 Ft-ért. **Varga Dávid**, Dunakeszi, Barátság útja 19. VI/35, 2120, Tel.: (27)41-020.

Szuper programok C-64-re olcsón eladók, csak lemezen. 70 Ft/disk. Kérésre bővebb tájékoztatót küldök. **Bagin Norbert**, Vác, Eperfa u. 6., 2600.

Programok cseréje 64-en. Főleg felhasználói- és kalandprogramok érdekelnek. Keresem: MAVERICK, bármely zeneszerkesztő. Megvan: POOL OF RADIANCE, NEUROMANCER, 4 TRACK DRUM, stb. **Rónai András**, Budapest, Csalán u. 53., 1025.

Színvonalas C-64-es játékprogramok eladók lemezen (20 Ft/db), kérésre listát küldök, keresem a RENEGADE III., MYTH, TERRAMEX, TURBO OUTRUN c. játékokat. **Frick Attila**, Budapest, Lázár u. 31/b, 1202.

C-64 játékokat cserélek lemezen és kazettán. Pl.: GHOSTBUSTERS II, TEST DRIVE I-III., F-14 TOMCAT, stb. Keresem a ROBOCOP és BATMAN c. programokat. **Rácz Péter**, Budapest, Bajcsy Zs. u. 103., 1162. Tel.: 183-59-87

C-64-re veszek stratégiai (pl. D.O.C., ANNALS OF ROME) ill. POPULOUS-típusú programokat. **Kovács Krisztián**, Budapest, Bem u. 31. III/8, Tel.: 1779-521, du. 4-7-ig.

C-64-en cserélek programokat lemezen, esetleg kazettán. Több, mint 1.000 felhasználói-, játék- és demo programmal rendelkezem. A válaszborítékban nem ártana, ha lista is lenne. **Cséri László**, Százhalombatta, Eötvös L. u. 2., 2440

Szuper programok C-64-re színvonalas programokat cserélek és eladok csak lemezen. Listát kérek és küldök. **Baki Ádám**, Budapest, Üllői út 179., 1091, Tel.: 177-19-51

C-64-en kazettán cserére keresem a következő programokat: ASTERIX, GARFIELD, SPIDERMAN, SUPERMAN, GAME OVER 1-2., TOP GUN, RED HEAT, EXPLODING FIST+, STRIDER, RICK DANGEROUS, TURBO OUTRUN, SHINOBI. **Karli Marcell**, Kerepestarcsa, Szabadság u. 264., 2144

Sport vagy stratégiai programokat cserélnék vagy vennék. Keresem a THE CHAMP, EURO SOCCER, ITALIA 90, PIRATES, stb. programokat. **Pais József**, Zalaegerszeg, Nyerges u. 48., 8900

Keresek C-64-re lemezes programokat. Cserélek! pl. DIZZY 1-2., TERRAMEX, SABOTEUR 1-2., BARBARIAN 1-2., vennék át. **Szabó Tibor**, Budapest, Állomás u. 13., Budapest

C-64-re kiváló játékprogramokat IBM PC/XT-re felhasználói és más programokat eladok esetleg cserélek. Részletes listát küldök minden esetben. **Szilágyi Szilárd**, Szigetvár, Lenin lkp. 33. II/9, 7900

C64-es programcsere kazettán. Listát kérek és küldök. Minden levélre válaszolok. **Horváth Attila**, Tata, Toldi M. u. 1/B., 2890.

C64 programokat cserélnék, csak lemezen! (Kb. 2000 programom van!) Listát kérek és küldök. Kezdők kíméljenek. JOSI-SOFT, **Szombath József**, Szombathely, Maros u. 6., 9700.

C64-re keresem, kazettán a DIZZY II. és TEST DRIVE II. programokat. Ugyanitt régi típusú C64-et vennék magnóval. **Hardi Tamás**, Ajka, Tűzoltó u. 23., IV/13., 8400.

ACTION CARTRIDGE VI. eladó. AMIGA 500-ast vennék kedvező áron. **Varró Péter**, Vésztő, Kossuth u. 53., 5530

ACTION REPLAY MK V+ cartridge eladó magyar nyelvű leírással. **Hlicsek Ferenc**, Budapest, VI. Rudas L. u. 27., 1067, Tel.: 132-74-73.

C64-es, illetve Amiga lemezek eladók (1988-90). Ára: 100/180,- Ft, valamint C-1351-es egér (4000,- Ft). Érdeklődni kizárólag levélben. Listát küldök. **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A, 1182.

C64 és Plus/4 programokat cserélek és játékok megoldásáról levelezek mindkét gépen. Keresem a BARD'S TALE I.-et 64-en. **Csik Károly**, Budapest, XV. Tóth István u. 28., 1155.

Keresem C-64-re a GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, ADVENTURE BUILDING SYSTEM, TOTAL ECLIPSE I-II., DARK SIDE és DRILLER c. programokat. **Posch Ágoston**, Tolna, Garay J. u. 33., 7130

C64-re keresem a CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER és a KD'S FOOTBALL MANAGER programokat. A LABYRINTH, A BOSSZÚ és a SEARCH FOR TITANIC programok leírását szintén. Egyébként Final Cartridge III.-t vagy Action Replay V-t vennék. **Kiss Zoltán**, Vecsés, Mária u. 16. 2220.

C128-as a hozzávaló sallangokkal (könyvek, programok stb.), drive nélkül, olcsón eladó! Cím: **Fazekas Zsolt**, Miskolc, Stadion u. 27., 3534.

Keresek TOTAL ECLIPSE II. leírást, valamint SPORT és MANAGER programokat vennék magnóra. Címem: **Nagy Dávid**, Budapest, XXI. Táncsics M. u. 40., 1215.

Eladó C-64 + floppy + speed-dos + 130 lemez színvonalas programokkal + 6 kazetta + 100 db-os lemeztartó + 1 joy 40.000 Ft-ért. **Jánosi István**, Budapest, Frankovics Mihály u. 25., 1152, Tel.: 164-4691

Keresem a BATMAN — THE MOVIE és a HOSTAGES c. programokat, pénzért is. Ugyanitt programcsere kazettán. **Schlosser Norbert**, Sopron, Deák tér 6., 9400

C-64-re keresem a ROBOCOP, TEST DRIVE I-II., STEALTH FIGHTER, STAR WARS, LAST NINJA II játékok kazettás változatát megvételre. **Éhmann László**, Mohács, Felszabadulás ltp. 32/b, 7700

C-64-re színvonalas 1990-es játékok, demók és felhasználói prg.-ok eladók. 10 lemeznyi prg. ára csak 300 Ft. Bővebb felvilágosítás és lista: **Jancsekity László**, Tatabánya VI., Katona József út 5/1, 2600

C64 programcsere kazettán! Keresem kazettára az ELITE, TUSKER, MYTH, TURBO OUTRUN, WAR IN THE MIDDLE EARTH, ROBOCOP, BATMAN THE MOVIE, NEWZEALAND STORY, TERRAMEX, DIZZY 2. Magyar Bálint, Veszprém, Zrínyi u. 13/a, 8200, Tel.: 80/26-559

C64 tulajdonosok figyelem! Színvonalas programokat adok olcsón, elsősorban lemezen. 88/89-es programokkal csere is lehetséges. Válaszborítékért listát küldök. **Herczeg Sándor**, Kiskunfélegyháza, Pf. 105, 6101

C64-re eladó SUPER GAMES cartridge, 3 játék van rajta (SILICON SYBORGS, COLOSSUS CHESS, INTERNATIONAL FOOTBALL). **Szabolcs András**, Kaposvár, Damjanich u. 1/2, 7400, Tel.: 82/12-625

Hi Crackers! Itt a legjobb Demo-szerkesztő, a POWER PACK! (I.: 300,— II.:500,—), megrendelhető még: ROCK MONITOR 5.3 300,—, HI EDDIE 300,— , GIGA PAINT 450,— , DISC DEMON + EXOS V3 500,— ezenkívül 5'25"-os disc eladó. 1 doboz 800,—, több doboz vásárlása esetén 660,— Ft/doboz. **Kótai Balázs**, Sopron, Margitbányai u. 37/a, 9400

C-64-es programcsere lemezen. **Nagy István**, Pomáz, Korte u. 36., 2013

C-64/II + 1541/II floppy + 100 lemez programokkal + 2 db joystick + szakirodalom (újságok, könyvek) együtt 35.000 Ft-ért eladó. **Kenyó Roland**, Újszász, Pálma út 18., 5052

C64 + 1541 floppy + magnó + 2 joy + 37 db lemez + 1001/1-5 játék, C64/128 c. könyv 5 része + leírások 38.000 Ft-ért eladó. **Deák Ferenc**, Érd, IV. Bajcsy Zs. út 72., 2030

Keresem a GEOS V2.0 c. programot + a MOONWALKER poke-jait + a DIZZY 2-t 64-esre. Kalandorok ne kíméljenek! Cserelehetőség. Jelige:"Nem baj, ha tegnap formattáltam le?" (Hihi — CoWboy) **ifj. Gergő Ferenc**, Budapest, Jósika u. 38., 1201

UCG programmásoló szolgálat, régi és új programok lemezen, oldalanként 15 Ft-ért. **Molnár Dániel**, Szeged, Csorba u. 9/a, 6723

C-64-re, régi és új programok eladók. A választék 31 db kazettából áll, pl. ROBOCOP, RED HEAT, LAST NINJA 2 (5 Ft/db). Kérésre listát küldök, felbélyegzett válaszborítékot kérek. **Sütő Sándor**, Tatabánya II., Vadász út 113. 4/8, 2800

C-64 programcsere lemezen és kazettán. Keresem az ADVENTURE BUILDING SYSTEM, GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, ANNALS OF ROME, LORDS OF THE RISING SUN és kalandjátékszerkesztő programokat. Szívesen leveleznék kaland- és stratégiai program kedvelőkkel. Csere is! **Gulyás Péter**, Békéscsaba, Lencsési u. 81., 5600

C-64-esek figyelem! Akit érdekel kazettán a DARK SIDE, TOTAL ECLIPSE, ELITE, LAST NINJA 2., TIR NA NOG, HEAD OVER HEELS, GRAPHICS BASIC, IMPOSSIBLE MISSION, PLATOON, ACE 1-2., az írjon a címemre. Keresem kazettán a TEST DRIVE 2., a DRILLER és GUNSHIP programokat. **Oroszki Ottó**, Balassagyarmat, Rákóczi út 98-126., 2660

Játékprogramokkal teli lemezek (kétoldalasak) eladók, 200 Ft/db + postaköltség. Válaszborítékban listát küldök. **Nagy Gábor**, Tárkány, Damjanich út 9., 2945

C-64-re kazettán programokat eladok (pl.: ELITE, LAST NINJA II, TEST DRIVE I-III., stb.). Lemezes cracker programokat veszek, vagy cserébe más programokat adok. Egyéb programokat is cserélek! **Gonda Balázs**, Budapest, Vág u. 7., 1133

C-64-es programcsere lemezen. **Pint József**, Budapest, Madarász V. u. 35. I/9, 1138

C64-es játékcsere kazettán. Cserealap kb. 500 db prg. Felhasználói prg-k is érdekelnek, Budapestiek előnyben. Listát kérek. Ugyanitt elcserélnék egy Enterprise-t egy floppy drive-ra. **Gyökeres Zoltán**, Budapest, Corvin krt. 4. 8/134, 1191

C-64-esek! Final cartridge-et vennék 2.000 Ft alatt! Az 1001/5-ös könyvben levő játékok 40 Ft-ért eladók (lemezt küldjél). **Huszár Attila**, Budapest, Dráva u. 7., 1133

C64-hez egér eladó és 3M-es lemez (1 doboz), valamint programokat eladok. **Kis László**, Eger, Domonkos út 8., 3300

Keresem C64-re a GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, ADVENTURE BUILDING SYSTEM c. programot. Ezenkívül a BOSSZÚ, Új VADNYUGAT I-II. leírását keresem, plakátra vagy programra (esetleg pénzre) elcserélni. **Botka Boldizsár**, Budapest, Csanády Gy. u. 44., 1154

Eladó egy új C-64 + floppy + magnó + 2 joy + 15 kazetta + 120 lemez új programokkal + szakirodalom. Ár megegyezés szerint. **Légrádi Tamás**, Veszprém, Előd u. 29., 8200

C64-en programokat cserélek és eladok (5 Ft/db). Listát kérek és küldök kazettán. Keresem kazettán a LAST NINJA 1 és F14 TOMCAT. **Almási Gábor**, Budapest, XV. Molnár Viktor u. 6.

Keresek C-64-re bármilyen szimulátoros játékot kazettára (20 Ft/db). **Tóth Attila**, Kosd, Kossuth u. 26., 2612, Tel.: 27-12-627

Keresem 64-re a RENEGADE, BARD'S TALE I-III., POOL OF RADIANCE, NEUROMANCER, PIRATES, D.O.C., STRIKE FLEET, HUNT FOR RED OCTOBER, DRILLER. Adok: GEOS 1.2, GEOS 2.0 segédprogramok, DESTROYER, AST NINJA II. ZAK, TEST DRIVE I-III., HILLSFAR, BATTLE CHESS, számos felhasználói segédprogram. **Molnár Péter**, Budapest, Kerék u. 6., 1035

C64-re új játék és demo programok eladók kazettán (10 Ft/db). Kérésre listát küldök válaszboríték ellenében. **Rudlof Csaba**, Tatabánya II. ker., Erdész u. 32. 2/6, 2800

C-64, floppy-val eladó. Eladó még C-64-re 70 lemez szuper programokkal, valamint 64-es szakirodalom és az SpV régebbi számai. Mindez külön is! **Gál Gábor**, Kecskemét, Pelikán u. 14., 6000

C-64-es programokat cserélek lemezen, 241 lemezem van. Az 1001/5 játékleírásai közül az összes program megvan. Keresem: JOAN OF ARC, NEWZEALAND STORY, WEIRD DREAMS, INDY III ADVENTURE. **Lengyel Dániel**, Budapest, Somoskő u. 9., 1163

C-64-es programcsere kazettán! Listát kérek és küldök, csak az 1987-től megjelent programokról! Keresem a STEALTH FIGHTER-t kazettára. **Németh Dezső**, Sóskert, Petőfi S. u. 75., 2038

C-64-re keresem az alábbi programokat: STEALTH FIGHTER, HEROES OF LANCE, GIGA-PAINT, GALDREGON'S DOMAIN és WAR IN THE MIDDLE EARTH. Csak lemezen, cserére is. Kívánságra listát küldök. **Kiss Árpád**, Budapest, Katona J. u. 79., 1215

C-64-es programok eladók csak lemezen. Másolási díj 50 Ft, lemezzel együtt csak 80 Ft.Keresem a NEUROMANCER, BATMAN c. programokat, eladó egy Spektrum SPECCY-DOSSAL. Érdeklődés csak levélben. **Poór Benedek**, Budapest, Előd vezér u. 39., 1026

C-64-re keresem a következő programokat: ANNALS OF ROME, F-14 TOMCAT, TWIN KINGDOM VALLEY, BARD'S TALE I-III., HOSTAGES. Csere csak lemezen, listát küldök és várok. **Czégler Péter**, Százhalombatta, Irinyi u. 1., 2440

Keresem a NEUROMANCER c. programot kazettán vagy lemezen C-64-re. Cserébe új játékprogramokat adok, de fizetnék is (max. 150 Ft). **Pongrácz Viktor**, Szigetszentmiklós, Munkásőr u. 10/e, 2310

C64-re szuper 89-90-es játékprogramokat adok (15 Ft/db), pl.: ELITE II., BARD'S TALE IV., **Nagy Pál**, Budapest, Miklós u. 3., VII/35, 1035

Keresem C-64-re a LORD OF THE HELL (Az alvilág ura) leírását. Ezenkívül bármilyen SYSTEM 3 program érdekel. Keresem lemezre: BATMAN PENGUIN, SPHERICAL, SHINOBI, TERRAMEX, DUNGEON MASTER II, STRIDER. **Bartók Antal**, Budapest, Mátyás kir. u. 34., 1181

C64 programokat cserélek, főleg lemezen, de kazettán is. Akit érdekel a TEST RIVE I-III., DARK SIDE, TOTAL ECLIPSE, IMPOSSIBLE MISSION I-II., ELITE, TOMCAT, LAST NINJA I-II., írjon a címemre. Keresem: ROBOCOP, GUNSHIP, SKY FOX, DRILLER, TEST DRIVE II-t lemezen. **Nagy Attila**, Balassagyarmat, Arany J. u. 9., 2660

C-64-esek figyelem! Keresek D&D és AD&D játékprogramokat, valamint a következő programokat: NEUROMANCER, TURBO OUTRUN, TEST DRIVE 2., STEEL THUNDER, UNTOUCHABLES, PLATOON, HARD DRIVIN'. Lemezen (20 Ft/db) és kazettán (15 Ft/db) programokat másolok és cserélek. Listát a címemen lehet rendelni. **Karácsony Sándor**, Budapest, Ordas u. 4., 1121

C-64-en kazettán keresem az UGH-LYMPICS, TEST DRIVE III., CALIFORNIA GAMES, CIRCUS GAMES, PREDATOR, ROBOCOP és 720 programokat. **Zámbik Sándor**, Nagykanizsa, Kodály Z. u. 7., 8800

Sürgősen keresem C-64-re a következő játékokat: GHOSTBUSTERS 2., BACK TO THE FUTURE I-II., SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT, BOULDER DASH V-IX., Lehetőleg kazettán!!! Csere is szóba jöhet. **Varga András**, Budapest, Alkotmány u. 25. I/2, 1155

C64, 1541/II floppy (3 hónapos), magnó, 110 3M lemez programokkal eladó. **Tiszavári Péter**, Budapest, Fogarasi út 33, 1148

C64 felhasználók! Elkészült a PICTURE MONITOR, amely segítségével bármelyik játékból kimentheted a multicolor grafikákat! Módosítható, nyomtatható, saját programban felhasználható rajzokat kapsz! Ugyanitt örökéletnyilvántartó, ablakkezelő és más programok. Kérj tájékoztatót! **Pucsok Pál** (Bithunter), Kazincbarcika, Szabó L. út 71., IV/2., 3700.

C64-es programokat cserélek, esetleg eladok kazettán, listát kérek! Várom régebbi cserepartnereim jelentkezését is! Cserére kínálom pl.: MYTH — című programot kazettán. **Kun István**, Szolnok, Jászi Ferenc út 16. 2/12., 5000.

C64-re programokat cserélek és eladok (10 Ft/db). Elsősorban lemezre. Cserealapom kb 1200 db program. **Nagy Csaba**, Debrecen, Hajdu J. u. 16. II/23, 4032

C64 + reset kapcsoló + exos v3 gyorsító rendszer + minden lemezt és védelmet másoló hardware kiegészítés + floppy + datasette + seikosha sp 100vc nyomtató + 100 lemez 88-90-es játékokkal + lemeztartó + 8 kazetta + akár még irodalom is eladó: 45-50.000,- Ft-ért. **Rocskó Aladár**, Debrecen, Hámán Kató u. 58., 7/21., 4027.

C64-es magyar szöveges kalandjátékokat cserélek, veszek kazettára. A GRAPHIC ADVENTURE CREATOR és cserealapom van. Továbbá egy FINAL CARTRIDGE III. eladó. Árajánlatot kérek. **Pálffy Lajos**, Budapest, XIII. Kárpát u. 31., I/1., 1133.

C64-es programokat cserélek lemezen, listát küldök és kérek. Keresem a NEUROMANCER, MYTH (System 3), DRILLER, TUSKER és a DIZZY II. című programot. Cím: **Császár Gábor**, Budapest, József Attila u. 95., 1195.

C64-esek! Figyelem! JÓ PROGRAMOK. Csak csere! Elsősorban lemezen, de kazettán is. Keresem: SPIDERMAN, MIAMI VICE, LAST NINJA II. programokat. A ninjás és kalandjátékok érdekelnek. Listát kérek és küldök. Cím: **Krausz Krisztián**, Budapest, IV. Zichy Mihály utca 3. II.em.14.ajtó, 1045.

Eladó: C64/2 + 2 db. magnó + resetgomb + 2 db. joystick + 81 db. kazetta (3000 program, 88-90-esek). Ajánlatokat levélben az alábbi címre: **Vámagy Géza**, Sopron, Ibolya u. 12., 9400.

C64 programokat cserélek lemezen. A programokról listát küldök, ilyet én is kérek. Keresem lemezen a GEOS, a GAME MUSIC I-II., a SUPERGRAPHIK 64, a LAST NINJA I. programokat. Ezekért cserébe: másolókat, játékokat, a SIMON'S BASIC-et, az ELITE-t, a LAST NINJA II.-t tudom adni. **Kiss Gyula**, Mezőcsát, Mohácsi út 6., 3450

C64-re lemezes programokat cserélek esetleg veszek. Elsősorban a stratégiai játékok érdekelnek. Keresem a DIZZY II.-t és a LORD OF THE RISING SUN-t C64-re. Ha kell, listát küldök. Válaszlevelet kérek. (Felhasználói programjaim is vannak, pl. NEWSROOM). **Galántai György**, Gödöllő, Isaszegi út 79., 2100

C64 + 1541 + magnó + 80 lemez + EPROM-égető + cartridge + könyvek (40.000,- Ft). Hibás C+4 magnóval (5.000,- Ft), ZX-81-es 16K-s bővítővel (3.000,- Ft) eladó. Cím: **Vári Sándor**, Szolnok, Rigó J.út 1. 6/33., 5000. Tel.: (06-56) 43-737

Keresek C64-re menedzseres programokat (KENNY DALGLISH'S FOOTBALL MANAGER, FOOTBALL MANAGER stb.), valamint a GUNSHIP és a 'GRAPHIC ADVENTURE CREATOR' című programokat. Cserébe kívánságra listát küldök! Programvásárlás is érdekelne! **Győri Róbert**, Gyöngyöshalász, Alkotmány u. 32., 3212

C64 programcsere, eladás. Keresem az ANNALS OF ROME, HILLSFAR és a BARD'S TALE I-II. című programokat, vagy bármilyen jó stratégiai és szerepjátékot. **Csalló Kornél**, Szekszárd, Herman O. 7., 7100

C64-en még szuperebb programokat eladok olcsón és cserélek csak kazettán. Csere esetén listát kérek! Felbélyegzett válaszborítéket írjatok! Címem: **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy u. 24., 5553

Keresem a FOOTBALLER OF THE YEAR-t C64-re. Csak kazettás változat érdekel.Pénzben meg is egyezhetünk. Előre is köszönöm. **Tankóczy Béla**, Fehérgyarmat, Benczúr u. 27., 4900

SZUPER II. szuperprogram lemezek kaphatók C64-re. Új DS,DD nyugatnémet lemezen (prg + lemez) csak 85,- Ft/db. Válaszborítékot kérek. Játékfeltörő leírás kapható! **Oláh Lajos**, Hort, Kossuth L. út 147., 3014

Eladnám C64 + floppy + magnó + 2 kazetta + 110 3M-es Minidisk + cartridge + 800 program + lemeztartó + könyvek 45.000,- Ft-ért. **Behán Gábor**, Budapest, Párkány u. 32., 1136

C64 + floppy + 50 lemez színvonalas programokkal + magnó + 6 kazetta + szakirodalom 40.000,- Forintért eladó. **Barla-Szabó Gábor**, Budapest, XI. Muskotály u. 7. 1118., Tel.: 165-83-38

C64-es játékokat cserélek lemezen. Keresem a NEUROMANCER, DRILLER, SKYFOX II., SNOWSTRIKE, DIZZY II. programokat. Listát küldök. **Keresztessy Gábor**, Pécs, 39-es dandár út 1/B., 7633

C64-esek! Szuper és új programokat cserélek!!! Pl. MOONWALKER, GHOSTBUSTERS II., BAT MAN THE MOVIE. Keresem a DRILLER nevezetű játékot. **Tóth Péter**, Nagykanizsa, Kazanlak krt. 3/c., 8800

Keresek GUNSHIP, MIG ALLEY ACE, SPITFIRE ACE, HELLCAT ACE programokat C64 kazettára. Ezekért pénzt, vagy STEALTH FIGHTER-t küldök. **Rácz János**, Látrány, Kölcsey u. 16.

C64 1541/II 72 lemez (programokkal + szakkönyvek + 2 joystick kedvező áron eladó! **Bozóky Gábor**, Győr, Bacsó B. 75. II/3., 9023

Keresek C64-re fociprogramokat (nem manager programokat), esetleg amerikai-foci programot (ha leírást is küldesz hozzá, és a játék szabályait!) Intergalaktikus sport-játékok is jöhetnek, olyasmik, mint a HYPABALL. (Ne a HYPABALL-t küldd, az már megvan!!) Lemezesek előnyben, kazettások hátrányban (azért ők is írhatnak)! Bárki írhat, biztos válaszolok. **Hettai Csaba**, Budapest, Gyakorló u. 4/F., III/14.

C64-es játékok cseréje kazettán, illetve keresem a GRAND PRIX CIRCUIT játékot lemezen, akinek megvan, küldje a címre. **Vári Iván**, Szolnok, Kisfaludy u. 6., 5000., Tel.: 33-624

C64-es játékprogramokat cserélek, és adok kazettán. (5,- Ft/prg.). Csere esetén listát kérek. Keresem az alábbi programokat: SUPERGRAPHIK 64, SIMON'S BASIC, A BOSSZÚ. Esetleg megvételre is. **Baranyi László**, Jászladány, Pillangó út 5., 5055

C64-es programokat cserélek (csak lemezen). Színvonalas programokat adok el. Keresek üres DS/DD mágneslemezeket (nagyobb mennyiségben is!). **Novotni Attila**, Jászberény, Székely M. u. 10., 5100. Tel.: (06-57) 11-280

Cserére, megvételre keresek kalandjátékokat! C64-re. Levelezněk kalandjáték kedvelőkkel. Címem: **Rauch Roland**, Ajka, Ifjúság út 25., 8400.

C64-es programcsere lemezen. Elsősorban listás leveleket várok. **Boronyai Mátyás**, Somoskőújfalu, Baross G. u. 22., 3121

C64-re a legújabb és legjobb programok eladók (15,- Ft/db.), lemezre és kazettára. LAST NINJA II. kazettán. Van ELITE II. **Szabó Roland**, Pécs, Megyeri u.10., 7623

C64-re minőségi játék és felhasználói programok olcsón eladók! Listát és bővebb felvilágosítást küldök! **Kovács Gábor**, Budapest, XVII., Peregi u.89., 1171

Keresem C64-re a SUPER SOCCER című játékot és szívesen cserélnék más, színvonalas programokat is. A válaszokat levélben ill. személyesen várom. Cím: **Kovács István**, Budapest, József A.ltp. Borzsóny u.8. III.lh.2/8., 1098

C64 + floppy + magnó + monitor + 24 kazetta + 58 lemez + szakirodalom + 2 joy + ényceruza eladó. Ár 45.000,- Ft. **Persze László**, Mezőkövesd, Móra Ferenc út 7. 3400., Tel.: (06-40) 12-032

C64-hez PHILIPS Computer zöld monitor fi. 1 éves eladó! Irányár: 15.000,- Ft. Továbbá 100 db. mágneslemez színvonalas felhasználói és játékprogramokkal 150,- Ft/db. utánvét is. Válaszborítékra listát küldök. **Horváth István**, Sárvár, Petőfi út 25. I.3., 9600

C64-es programok cseréje, eladása. 3M-diskek eladók, 1500,- Ft. MONIX szemüvegek 1000,- Ft. **Cseh Gábor**, Budapest, XX. Eperjes 60. 2/6., 1204. Tel.: 1570-307 (18h-tól)

C64-esek figyelem! Jó minőségű felhasználói és játékprogramokat cserélek esetleg eladok. Demo-k is érdekelnek. Listát kérek és küldök. **Szitka Péter**, Kazincbarcika, Lenin út 48. 4/3., 3700

Ki tudott végigkecmeregni a: DUMMY RUN, SPY VS SPY II., TRIAXOS, QUARX-on? Várom a játékleírásokat! Ugyanitt programcsere C64-re (kazetta). Cím: **Fenyvesi Csaba**, Budapest, XVI. Mátyásföld, Linda tér 3., 1165

C64 + magnó + 2 botkormány + 2 kazetta játék + reset kapcsoló eladó. Árajánlatot kérek! Szolnok megyeiek előnyben. **Rimaszombati Károly**, Karcag, Kerekes J. utca 58/A, 5300

Eladó! C-128-as (alig használt) számítógép (C-128/64-es üzemmód) + floppy + 27 lemez prg.-kal + szakirodalom. **Langó Balázs**, Budapest, XIX. Hikádé A.u. 11/A. 1195., Tel.: 1271-794 (este 8 után)

C64-es magnósok figyelem! Szuper lemezes játékok utántöltősen, kazettán eladók pl. GUNSHIP, válaszborítékot kérek. Kalandjáték rajongókkal levelezněk. **Könye Gábor** (koko), Tatabánya, Bánhidai ltp. 405. 9/33., 2800., Tel.: (06-34) 13-870

Eladó C64, floppy, nyomtató, magnó, 12 kazetta, 100 disk új programokkal, 2 joy, Acylon Replay MK V cartridge. Ár megegyezés szerint, Amiga 500 is érdekel. Bp.-i telefon: 184-5818 du. 3-tól

C64-re kazettára keresem a RENEGADE III-at. Cserébe a THE UNTOUCHABLES c. programmal szolgálok, persze kazettára, vagy max. 40,- Ft-ot fizetek a játékért. **Szabó Attila**, Budapest, III. Zsirai Miklós u. 3. 8/74, 1038

C64 + 1541-es floppy + 150 db. lemez tele új játékprogramokkal eladó (13 eFt + 17 eFt + 10 eFt). **Fitzinger Lajos**, Győr, Ipar u. 14., 9027

Wrooooaaaah! (**Jobbulást! — CoVboy**) Amiga 500-ra a legfrissebb stuffok eladók (40 Ft/disk), vagy COOL contact-ok esetén csere! (NO LAMERS!) ADDY: FAD of LIVE ACT, **Dobránszky György**, Nyíregyháza, Epreskert u. 56. IV/19, 4400

Csak Amiga! Egyedülálló lehetőség a feltörésre! Keresünk kiváló tehetséggel megáldott MUZAX-MASTERT a 23°C CREW tagjai közé. Sürgős! Küldj a munkáidról, valamint írj addigi "csapatműködről"! A lemezt a következő címre küldd! **Nexus 6 of 23°C**, Veszprém, Pf. 296., 8200

Amiga bővítő 1 Mb-ra, hangdigi, Midi interface, 5 1/4-es drive illesztés, trackszámláló, vírusdetector, bootszelektor, GENLOCK, Epromégető valamint Action Replay MkX C64-re vagy Amigára eladó. **R.C.A.**, Budapest, Csengery u. 78. I., 1067

1. Eladom vagy elcserélném az angol nyelvű Amiga Fejlesztői Dokumentációt (4 kötet: EXEC, LIBRARIES, INTUITION, HARDWARE; 2 kötet eredeti, 2 fénymásolt). 2. Amiga 500 hardware módosítást vállalok (memóriabővítő kapcsoló, hardveres vírusvédelem, szűrőkapcsoló stb.). 3. Mindenféle AMIGA programot cserélek 3,5" és 5,25"-on. Kb. 500 lemezem van, sok új programmal. **Tomka Miklós**, Budapest, III. Pablo Neruda u. 3. I/7., 1038

Vásárolnák másfél évnél nem öregebb monitort (Philips 8833-ast vagy Commodore 1084-est). Keresem Amigára a SUPERBASE PROFESSIONAL 2.03-as verzióját vagy hozzáértők kapcsolatát. **Zörgő Zsolt**, Miskolc, Bokányi D. u. 36. I/2, 3529, Tel: 06-46-64909, 19 óra után

Kezdő AMIGA-soknak 30-40 lemeznyi színvonalas új és régi programot átmásolok 50 forintért. Tel.: (06-65) 12-788 (**Boros Attila**, 7-16 óra között)

AMIGA fél mega (512 Kbyte RAM bővítő) és C64-hez FINAL III. CARTRIDGE eladó. Tel.: 1848-845

AMIGA 500 (DOS V1.3) keresek megvételre, irányár megjelölésével. Sürgős!!! **Klosz István**, Győr, Ipar u. 31. II/4., 9027

Amiga programok olcsón (20-25 Ft/db), 3.5" DSDD lemezek (100-130 Ft/db), 5.25" DSDD lemezek (50-70 Ft/db) áron eladók. Amigához memóriabővítő és külső lemezegység (3.5") is van. Ár megegyezés szerint. **CRITICAL MASS**, Győr, Pf. 48, 9007

Amiga 500-as számítógéphez - fél Mbyte-os memóriabővítő, vadonat új olcsón: 12.000 Ft-ért eladó. **Kiss Henrik**, Budapest, Határ u. 103., 1213

Vennék AMIGA 1000-est (hibásat is). Eladó ENTERPRISE 128 és ATARI 800XL, valamint YAMAHA PSS-170 szintetizátor. Telefon: Bp. 1-567-189. **Lak Botond**.

AMIGA-sok figyelem! Csináljunk egy csapatot! Minden érdeklődő levelét (programozók, grafikai és zenei mesterek) várom. Külföldi kapcsolatok, importok!!! Csere is!!! Ha cserélni akarsz, küldj listát v. lemezt!!! **Váradi Péter**, Győr, Pásztor u. 12/C., 9024.

Amiga 500-on programokat cserélek. Listát kérek és küldök. **Hangodi Péter**, Szolnok, Klauber J. út 12. fsz/1., 5000

Cserére keresném a DRILLER, ELITE (PIGMY), TWIN KINGDOM VALLEY c. programokat, kazettán, Plus/4-re. Megvan a REVS PIGMY, MOLECULE MAN, INDOOR SPORTS I-II., TOMB OF TARRABASH, PROJECT NOVA, LEAPER stb., **Diószegi Tamás**, Budapest, VI. Izabella u. 83., 2/12a., 1064

PLUS/4-es programokat cserélek kazettán. Listát kérek és küldök. Keresek jó szöveges, kaland és sportjátékokat. **Weigert Pál**, Mezőtúr, Pf.: 1004., 5400.

Eladó PLUS 4 alapgép, magnóval, szakkönyvekkel, 260 db. játék- és felhasználói programmal. Irányár: 16.500,- Ft. Érdeklődni lehet a (Bp.) 167-1702 telefonszámon.

+4-re megvételre keresem a következő programokat: FOOTBALLER OF THE YEAR, ELITE 2, KAZIK AND THE GHOSTS, ELITE PIGMY, A-07, DRILLER +4, ROCKMAN. Minden levélre válaszolok. Címem: Oroszi Mihály, Kecskemét, Reile Géza utca 6. 9. em/26., 6000.

Commodore Plus4 eladó magnóval 2 joystick-kel, könyvekkel, 10 kazettán kb. 600 programmal, 15.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Deák Szabolcs**, Budapest, XI. Ugron Gábor u. 11-17. A/2., 1118. Tel.: 185-8655.

C16 programokat adok, veszek, listát kérek, küldök, 5,- Ft/db + kazetta. **Tóth Sándor**, Debrecen, Görgey 10/9/77., 4032

Plus/4-es tulajdonosok, figyelem! Programokat adok és cserélek kazettán. Keresem cserébe a DRILLER-t. Azonnal válaszolok! Címem: **Gorzsás Tamás**, Hajdúböszörmény, Désány I. u. 14. II/9., 4220.

Keresek olcsón C-64-et magnóval, esetleg joystick-kel. Plus/4 programcsere és eladó ugyanitt. **Prokop Gábor**, Budapest, XXI. Zrínyi u. 4., 10/46., 1214.

Commodore Plus/4 felhasználók számára megjelent egy kiváló tulajdonságokkal rendelkező SPRITE-SZIMULÁTOR! Megjelenítés, mozgatás, animáció a megszakításban! Kérjen ingyenes tájékoztatót! Cím: **Fehér Imre**, Budapest, IX. Üllői út 101., 1091., Tel.: 1138-132

Eladó C + 4, magnó, kazetták, 2 db. joy-stick, 1551-es floppy, programok, 30 db. lemez, lemeztartó, szakkönyvek, egyben, vagy csak a floppy, tartozékaival. Érdeklődni: **Fehér István**, Helenyegyháza, Tamási Áron u. 31. (15 óra után).

C16 — Plus/4 programok olcsón eladók kazettán (6,70 Ft átlagár). Garantált válasz, kedvezmények! **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u.10., 7623. Tel.: (06-72) 23-113.

Plus/4, 1551-es floppy-val eladó! **Tóth László**, Kecskemét, Énekes út 28., 6000.

C + 4 1541-es floppy + magnó + 1 joystick + Junoszty TV, valamint 100 db. lemez, 31 kazetta, 2000 db. programmal és szakirodalom eladó. Ajánlatokat a következő címre kérek: **Miszlai Imre**, Orosháza, Kond u. 60/B., II/3., 5900.

C16-ra, (C116-ra), vagy Plus4-re cserélném — esetleg eladnám — 3 oktávos, dobgépes Audioton orgonámat és egy régi, de működőképes elektromos gitárt. Memóriabővítővel ellátott jó állapotú VC-20-as is érdekelne. **Bódis Attila**, Székesfehérvár, Hernád Gy. u. 6. III/4., 8000

PLUS4-es programokat cserélek kazettán. Keresem a DRILLER nevű programot. **Szakács Tibor**, Budapest, Rákóczi u. 69/B., 1168

Plus/4-es programokat cserélek kazettán. Érdekelne a Newton almája c. program leírása. Listát kérek és küldök. **Takács Mihály**, Tatabánya, V. Kilián krt. 1. III/1. 2800.

PLUS/4-re C64-ről átírt DISK-DEMON program eladó. Ára: 100 Ft + postaköltség. Minden megrendelő ajándékba kap szintén C64-ről átírt TSS3 gyorstöltőt és DUPLICATOR másolóprogramot. **Kiss Gábor**, Zirc, Pápay J. u. 2., 8420

PLUS4-es gépre vevő kerestetik! "Előnyös ár" jeligére. **Polgár Zsolt**, Budapest, Írottkő park 7., 1142, Tel.: 251-1049

PLUS4-esek figyelem! Programcsere-vétel-eladás kazettán. Keresem : FLIGHT PATH 737, FLIGHT SIM 015 & egyéb repülőgépszimulátor (A.C.E. 2) programokat. **ifj. Petrovits István**, Budapest, Tekla u. 7., 1163, Tel.: 184-6985.

Színvonalas C + 4-es programokat adok és cserélek. Közlük 1990-es áprilisi, májusi programok. 1 db. 6,- Ft. 1 lemez 100,- Ft. Címem: **Thankhoffer Szilárd**, Cegléd, Felház u. 63., Pf.: 57., 2700. Tel.: (06-20) 11-847.

Eladó C + 4 + magnó + 2 joy + VC1541 + GP-100VC, többszáz program, rengeteg szakkönyv, lemezek. Ára 40.000 Ft. Eladó Primo B64 + 2 db joy + játékok + szakkönyvek. Ára 4.000 Ft. **Patkós Zoltán**, Budapest, Kun B. rkp. 6., 1137

FIGYELEM! Színvonalas játék- és felhasználói programok eladók + 4-re. Bármilyen mennyiségben, lemezen is. Az első 3 programot ingyen veszem fel. Több, mint 1000 program közül választhatsz! **Lőrincz Konrád**, Dunaújváros-6. Pf.: 11., 2406.

A legtöbből a legolcsóbban PLUS/4-re! Válaszborítékért listát küldök. Commodore-hoz színes monitort vennék! **Harsányi Zsolt**, Kecskemét, Mátyás krt. 52., 6000

Új PLUS4-es programokat cserélek kazettán. Csere-alap kb. 400 program. Keresem a DRILLER-t és a FOOTBALLER OF THE YEAR-t. Listát kérek és küldök. **Cserháti Vencel**, Jászfényszaru, Dobi I. u. 11., 5126

C-16 és PLUS/4-es tulajdonosok! Programeladás kazettán. 89-90-es szuper programok! Készlet kb.: 1400 db. Ár 15 Ft/db. Válaszborítékot kérek. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Tanácsköztársaság u. 35., 6100

PLUS4-es programokat adok, veszek, cserélek bármilyen adathordozón. Programár 5 Ft. Listát kérek és küldök is. Csere-alap 700 db. **Szűr Zsolt**, Budapest, Bazsarózsa u. 63., 1141

PLUS/4-re kazettán megvenném a következő programokat: MERCENARY I-II., TIR-NA-NOG, ELITE. Vennék továbbá olcsón eladó 1541-es floppy-t. **Dömök Szabolcs**, Budaörs, Szivárvány u. 24. I/3., 2040.

Eladó C16 + magnó + kazetták + irodalom + tartozékok. Irányár: 12.000,- Ft. **Varga István**, Bp. Tel.: 1320-405.

COMMODORE 1551-es drive eladó (fél éves). **Greg**, Szeged, Magdolna u. 16., 6726. Tel.: (06-62) 22-844/84-80.

PLUS4-es programcsere és eladás. Program átlagár 20/Ft. Kb. 350-400 új programmal rendelkezem. Válaszra listát küldök, csere esetén kérek. **Gyáni Milán**, Budapest, Jáhn Ferenc u. 5., 1195

Eladó egy PLUS/4-es + kétfejes floppy + magnó + Citizen 120D nyomtató + joy + 7 kazetta + 30 db lemez tele programokkal, külön-külön is! Ezenkívül eladó 100 + 4/1-3, kulcsrazárható lemezdoboz (5.25-ös). Printerpapír. **Mizák Ferenc**, Budapest, Kupper Béla u. 31. IV/17, 1213, Tel.: 156-9307

PLUS4-esek figyelem! Keresem az Elitet, és a Speech + 4 beszélőprogramot, Mercenary2 és Saboteur2, ezenkívül keresek magyar nyelvű szöveges kalandprogramot. **Keresztes Kristóf**, Százhalombatta, Felszabadulás u. 23., 2440

Figyelem! Magyar kalandjátékok cseréje, vétele és eladása. Tapasztalatcsere. Ugyanitt eladó billentyűhibás C-16-os 5.000-ért. **Benke László**, Budaörs, Budapesti út 9. 2040

IBM PC-re játékprogramokat és leírásokat cserélek; listát kérek és küldök! **Garamvölgyi Gábor**, Pécs, Pf. 78, Tel.: 72/13-166 (**He's a cool PC-contact! — CoVboy**)

PC-(EL)HASZNÁLÓK!!! (JÁTÉK)PROGRAMCSERE! Vírusokkal és TETRIS-szel kíméljenek! Tel: Bp. 137-03-09

CoVboy Posta

Hwdy, dudez, hrrrr comz the nieuw cooouooooul CoVboy meelbag — a normálisaktól elnézést kérek, de mostanában megnéztem egy pár demot és azóta csak így tudok beszélni. A dolog egyébként nagyon egyszerű, mindössze egy használt rágógumival hozzá kell ragasztani a nyelvünket a szájpadlásunkhoz és olé! — már lehet is mondani a demo-dumát (a rágógumi esetleg helyettesíthető Technokol Rapiddal — az eredmény ugyanaz, de ennél a beszéd nem fizikai, hanem pszichikai hatás révén generálódik). Először is utólagos sorry mindazoknak, akik a nyár folyamán küldött levelükre kicsit (nagyon) késedelmesen kaptak választ a levelükre, de halaszthatatlan teendőim elszólítottak a postaládám mellől (Robert Maxwell nevű barátom megkért, hogy ugorjak fel hozzá, és adjak kölcsön neki elsejéig pár forintot, mert nehézségei támadtak). Mit is akartam még mondani? — ja igen: megint nem osztottam Megalevél-címet (majd máskor) — bár ezen az elsőn azért gondolkoztam, de végül is egy szimpla Megalevél cím sértés lenne egy ilyen okos bácsikának (inkább majd rendszeresítek a számára valami különdíjat). Hát akkor nézzük a termést.

Tusker

Tisztelt CoVboy!
Hadjuk el a bemutatkozást és kezdjük máris a legelején. Az eddig megjelent CoV fedőlapja egyszerűen "UNDORITO". A kutyám is szebbet firkál!!!. Mert ezt nem tudom másnak nevezni!! Kik csinálják ezt?? Nade hadjuk!! Jöjjenek a "JÁTÉK ISMERTETŐK". A játékoknál illusztrált fotok vagy grafikák nem "kivehetőek". (**Legközelebb majd perforálva lesznek és akkor ki tudod venni őket — CoVboy**) A legtöbbet úgy kell megfejtenie a családnak! EZ CSUCSMINOSÉG??!!.. Most te jössz CoVboy! Nagyobb a "POFÁD" mint a kutyámnak!!..? Remélem tovább is olvasod a levelem!?. (**Hogyne, nagyon tanulságos. Majd eladom Nyugatra** "Egy zaklatott elme földi pályafutása" **címmel — CoVboy**) /és nem szivod mellre/ Ezt a sok marhaságot, amit te a CoV.-ban írsz??. Valojában is te irod, vagy valaki áll mögötted??? Na mostmár elég, békén hagylak...! Elegem van abból a sok falusinak a hülye kérdéseiből és kéréseiből. (...) Remélem nem vagy sértődékeny??. /ÉN SEM!/ A levelemre feltétlen válaszolj.
U.I.: Most nincs!!. /Kivételesen kerültem a szóvirágokat, majd a következő levelemben /mert lessz!/bepotolom! OK!
SPIEGELBERGER PÉTER, Budapest

CoVboy: Rettegve tisztelt Tükörhegyi Petyka! Jó, tényleg "hadjuk" a bemutatkozást. A helyesírásod pont olyan, mint a CoV címlapjai, viszont az írásjeleid híven tükrözik egy véletlenszámgenerátor működését — így tehát csak a páros számú általános iskolai osztályokba javaslom a beiratkozást. Ha a kutyád grafikus, akkor szólj neki, hogy ugorjon be hozzánk egy rövid megbeszélésre — természetesen te is gyere vele, hogy legyen aki tolmácsol. "Csucsminőség"-ről senki sem beszélt a CoV esetében — de lehet szó róla, csak akkor majd 150,– Ft lesz az ára. Majd küldök tiszteletpéldányt... Lehet, hogy hülyeségeket irkálok a CoV-ban, de egy rosszul kódolt DNS kitolt velem és én már sosem fogok olyan magas értelmi szinvonalon leledzeni, mint mondjuk rendkívül sokoldalú kutyád. Ugyanez lehet a helyzet a "falusiakkal" is, te kis lokálpatrióta! Mióta határozza meg a születési hely az intelligenciaszintet, hm?! "Valojában" nem én írom ezeket a dolgokat, csak rátenyerelek a billentyűzetre és ez szokott kisülni belőle. Természetesen számosan állnak mögöttem: itt van Holsten elvtárs, Egger úr és Schwechater bajtárs (mind kiürülve), valamint még mögöttem található 1.75 bácsi is, akik fogják a kezemet, ha zebrán kell átmenni. Természetesen nyugodtan írjál következő leveleket, mert a derék Postának is élnie kell valamiből — csak ha lehet ne ide küldjed, mert ugyanoda fogom beejteni, ahonnan ezt elővettem (még szerencse, hogy már egy jó ideje nem vitték ki...). Persze, az sem baj, ha nekem fogod elküldeni, mert tényleg nem vagyok sértődős és egész biztosan elolvasom, mielőtt... Sőt, még csak fel sem fogom idegesíteni magam rajta — ellenkezőleg, nagyszerűen fogok szórakozni: mindig a boldogság piros rózsái gyúlnak ki az orcámon az ilyen kedves levelektől.

576 Kbyte-téma

Helló CoVboy!
Van egy rossz hírem a számotokra: MEGJELENT AZ 576 KBYTE NEVŰ ÚJ JÁTÉKLAP! (**Végre valami újdonság... Egyébként mitől rossz hír ez? — CoVboy**) Végre itt a konkurrencia. Az új lapról csak magasfokú jelzőkkel lehet beszélni. A címlapon egy szuper lovag áll. Pedig ez még csak a legelső szám, és nem rontották el egy görbelábú ninjával. (**A fene egye már meg azt a CoV 1-címlapot!... — CoVboy**) A belső tartalom egyszerűen fenomenális. A képek nem elmosodottak. Sok a színes oldal és kép. Az információ mennyiségéről ne is beszéljünk. Ti átlagosan 9-10 programról írtok egy számban, míg az új lapban 21 programról írtak. (**OK, ezentúl majd lesz nálunk is hihetetlen "minőségnövekedés": 210 játékról fogunk írni számonként és így tízszer olyan jók leszünk, mint az 576! Mindegyikről lesz 5 sor, pl. ilyenek: 1. "Cool játék, ilyet még nem láttál! Jönnek a pirosak meg a zöldek, sőt egyszer láttunk kéket is! Mindegyik lő és sok van belőlük! Nyomj egy rágógumit a 'tűz' gombra és támaszd ki a joystick-et: Congratulations, you have completed your quest!" 2. "A legjobb autószimulátor, amit csak láttunk idáig! Egy autót kell vezetni igaz, hogy a sprite-ok nem túl nagyok, viszont mozognak! Lehet menni jobbra meg balra meg előre, fékezni nem kell. Ezenkívül tovább fokozza az izgalmakat, hogy vannak más autók is, amelyeknek neki lehet menni. A pályák végén még bonus is van!!!" 3. "Szupergarfikával készült arcade. A zenét nem hallom, mert nagyon hangosan horkolok az izgalmas játék közben. Lehet menni jobbra meg balra. Van puska/gépágyú/nukleáris rakétarendszer a földön, ha felveszed, akkor le lehet lőni mindenkit, aki szembejön (kikerülni úgysem tudod, szóval tök mindegy). Hű, de jó! Jé, ha nincs töltényed, nem lő a fegyver. Nem fogsz rájönni, de fel kell venni a töltényt is. Ha nincs töltény, akkor lehet karatéjozni is, mert ez nemcsak árkád, hanem ún. "ninyjás" játék is. A sprite — szinte hihetetlen, de — animálva van: 4 fázist sikerült összeszámolnunk. Tök jó játék, a jövő hónapban majd ez lesz az első a Top-listánkon..." ... és így tovább. Ilyen "játékleírásból" lesz 210 db, mind teli csupa olyan "információval", amire 1 másodperc leforgása alatt nem lehet rájönni. The Best Compo Mag in Hungary! — CoVboy**) Pedig mind a két lap egyforma terjedelmű. Rögtön az aktuális, legújabb programokról írtak, míg Ti alig ismertettek egy-két új programot. Olvassátok csak el a cikkek szerzőinek a nevét /ASTER, MARTIN, CHRIS, LION, KARIKA/. (**És ha már elolvastam, akkor mi van?! Ha a KQ4 alá odaírtam volna, hogy CoVboy, akkor jobb/rosszabb lett volna a leírás? — CoVboy**) Ugyhogy jól felkothetitek a gatyátokat. Egyetértek azokkal, akik az írták, hogy elegük van a MULLER féle rajzokból. Egy ideig jó volt, de egy idő után már unalmasak. Nem is beszélve arról, hogy mennyi helyet foglalnak. (**Sajnos csak magaddal érthetsz egyet — a levele nem tetszett egyes olvasóinknak, a rajzai osztatlan sikert arattak. Egyébként a színes képek nem foglalnak sok helyet? Inkább bekapcsolom a monitort és nézem élőben, nem igaz? — CoVboy**) A C-nyelv is nagyon felesleges. Vaskos köteteket lehet kapni róla, Ti meg azt hiszitek, hogy havi két oldalon megtudja tanulni valaki. (**OK, igazad van. Nem volt egy jó ötlet így folytatásokban — a következő számban vége. Lesz helyette játékleírás — CoVboy**) A levelezési rovatba pedig közérdekű leveleket tegyetek. (**Mi az, hogy "közérdekű"? — CoVboy**) Lehet, hogy az új lap egy kicsit drágább (30 Ft) de kétszer annyi információ van benne. Nagyon jó ötletnek tartom az évkönyvet. Kár, hogy 3 hónapig szüneteltek, ezzel a húzással szinte tálcán kínáljátok az olvasóitokat az 576 KByte-nak. (**Jut is, marad is... — CoVboy**). Örülök, hogy végre befejeződött az ELITE sorozat. Remélem nem találtatok ki újabb sorozatot. (**Dehogynem: PIRATES 2 részben — CoVboy**). Várom válaszod. Szia:
SCHICH ÁDÁM, Budapest

CoVboy: Hm, azt hiszem, mindenre válaszoltam a leveled közben. Akkor most 576. Hogy konkurrencia lenne? Hm, hát végül is az, hiszen majdnem ugyanazzal foglalkoznak, mint mi. Viszont adjon a jóég mindenkinek ilyen egészséges konkurrenciát. Mese következik: kb. egy hónappal az 576 megjelenése előtt csörgött a telefon a munkahelyemen és engem kerestek. Bemutatkozott Balogh Zsolt és kb. a következőket mondta: "Teljesen felesleges, hogy alákavarjunk egymásnak, szóval jó lenne valamikor találkoznunk, hogy egyeztessük a dolgokat a jövőre nézve..." **So, ez egy intelligens megnyilvánulás volt, így tehát részemről semmi akadálya nem volt a dolognak és felugrottam hozzá, hogy megbeszéljük vele, hogy mi lesz a következő 576-ban illetve a CoV-ban. Remélhetően így lesz ez a jövőben is — ennek köszönhetően sosem fogod azt látni az egyikben, mint a másikban. Az 576 megjelenése egyébként remélhetően jót tesz majd a CoV-nak is, mert arra ösztönzött bennünket, hogy egy kicsit átalakítgassuk ezt a papírhalmazt. Nem lesznek például játékismertetők vagy legalábbis nem az eddigi formában, mert valahogy nem teljesen valószínű, hogy a friss stuffok előbb érkeznének meg hozzánk, mint B.ZS.-hez, hihi. Nem lesz shoot'em up és arcade, mert teljesen felesleges írni az ilyen szemetekről — inkább a kevésbé lamer játékokkal akarunk foglalkozni, leírás vagy tipphalmaz szinten. Így aki az újdonságokra kíváncsi színesben, az**

576-ot vesz, aki pedig bonyolultabb játékokra fekete-fehérben, az CoV-ot. Optimális esetben mindkettőt. Részemről tehát: éljen a konkurrencia! Another letter:

Kedves CoVboy!

A levelemet nem "szüneteltetem szeptemberig", mert én most akarok reagálni a CoV 8-ra (a válasz ráér). Az első levélhez azt fűznem hozzá, hogy én is a 3 levelezést ellenzőhöz csatlakozom (már csak 2996 levél kell) (**Jó, ha megjöttek, akkor — becsszóra! — felkötöm magam egy fára. Arra természetesen vigyázok, hogy az a fa ne legyen nagyobb 180 centinél, mert ha nem ér le a lábam, esetleg meg is fulladhatok — CoVboy**) Azonban a 4. lehetőséget választom, miszerint ide beférne +1 teljes leírás (már többen kérték) (**Már többen kérték azt is, hogy legyen 5 oldal a levelezés. 1:1. — CoVboy**) Azt hiszem nagyon jó volt (**Volt???**) ez a levelezés, csak semmi értelme, ha valaki nevetni akar akkor ügye vegye meg az Új Ludast. /Ez itt a reklám helye./ Azt hiszem ettől a lap nem fog búskomorságba esni, legfeljebb színvonalasabb lesz. Eddig a C-64-es tábornak két választása volt: vagy megveszi a lapotokat, vagy szakirodalom nélkül marad. Ez körülbelül olyan mint az állami vállalatok monopóliuma. (**Arról talán mégsem mi tehetünk, hogy nem volt ilyen jellegű újság rajtunk kívül... — CoVboy**) Azonban a minap az újságosnál járva felfedeztem az 576 Kbyte c. C64/Amiga újságot. Azt hiszem, egy táblázatba sűrítem a mondanivalómat, mert úgy domborodik ki a legjobban, hogy a CoV mennyivel rosszabb (**Táblázat most nincs, mert túl vékony a hasáb. Mindenesetre crunch-olom a lényeget — CoVboy**)

Leírás: CoV 8: 9 db/576: 24 db! Képek: CoV 8: 32 fekete-fehér oldal hol mosott hol jó/576: 16 fekete-fehér oldal kiváló, 16 színes oldal! A képek minősége kiváló. Tartalom: (**A 8. számig szokásos tartalom C-nyelvvel meg mindennel, sőt, hasznos tanácsok nekem, hogy mit mekkora betűvel kell szednem — CoVboy**)/576: 32 oldalnyi játékleírás MEGAELVEZET. Ár: CoV: 49,—Ft/576: 79,— Ft. Az ár talán az egyik legjelentéktelenebb dolog, én mégis azt mondom, hogy ha arányosan nézem is!! sokkal jobban járok az 576 Kbytevel. Szinte már előre látom, hogy gőgös hiúságoddal azt fogod válaszolni, hogy ha akarom egyem meg az 576 Kbyte-t. (**Sőt, gőgös hiúságomban még egy "v" betűt is adok neked, így most már "vegyed meg..."-nek olvashatod! A "v" betűért cserébe te meg szokjál le egy "i" betűről, mert a "kivállo"-ban egy kicsit sok van belőlük — CoVboy**). Azt hiszem, a piaci verseny rá fog kényszeríteni titeket, hogy változtassatok a CoV lapon. Ha nem változtattok rajta, akkor az én véleményem szerint sokan átpártolnak más újságokhoz (ugyanis kb. 500.000 C-64, Amiga, Plus 4, C 16 (**Bizonyára hiteles adatok ezek... — CoVboy**) jó piacnak ígérkezik más számítógépes lap megjelentetéséhez is.) majd szép lassan elvesztitek olvasótáborotokat és csak néhány "őrült" CoV-os fogja megvenni, a lap veszteséges lesz 2 majd 3 hónaponta fog megjelenni. Véletlenül nem ez történt egy másik lappal is? SPV. Más. Egyre jobban érzékelem milyen személyi kultuszt csinálsz magad körül: aki dicsér, azzal nyájas vagy és szolgálatkész aki nem azt elküldöd melegebb égtájakra. Megértem senki sem szereti ha bírálják, de gyakorolhatnál egyszer egy kis önkritikát. Értelmesebb emberek megértik, hogy nem lehet mindig igazuk (lehet, hogy a kritikám nem helyes, amit nem nagyon hiszek de én vállalni fogok egy önkritikát a válaszod után!) Remélem változtatni fogtok a lapon és te a stílusodon (lehet, hogy ebben nem én vagyok a kompetens, de amit itt leírtam az nemcsak az én véleményem, hanem a többi levélíróé is). Tévedés ne essék, hogy ha nem változtattok a CoV-on akkor is megveszem még egy darabig, amíg nagyon le nem adjátok a nívót. Utoljára szeretném felhívni a Commodore tábor figyelmét, hogy vegye meg az 576 Kbyte-t, hogy legyen összehasonlítási alapja. (...) Üdvözlettel. Ja! erről még nem is beszéltem nevet se a levélben sem a borítékon nem találsz a Postai pecsét sem azt a várost jelöli, ahol lakom. Hogy ezt miért csináltam? Semmi szükségem rá, hogy leégess 15 ezer CoV olvasó előtt. Ez azonban nem antidemokratikus mert rólad sem tudni mást egy vicces becenéven kívül.

Tisztelettel: pl. Kritizáló Kornél

U.i.: Leszel szíves a CoV hasábjain válaszolni?!

CoVboy: Oké, ez egy vélemény, ami mindenképpen tiszteletben tartandó. De óh! Bátor, gáláns, élesnyelvű kritikus. A "levelezést ellenzőkhöz csatlakozol", de azért "leszek szíves a CoV hasábjain válaszolni"; a "válaszom után vállalni fogsz egy önkritikát" de azért nem írsz nevet és címet (biztos, ami biztos). Ördögi konspiráció. Jövőbe látsz: Hogyan fog kipusztulni a CoV? — dráma három felvonásban. Érdekes szavakat hallasz a TV-ből meg a rádióból (állami monopólium, személyi kultusz, antidemokratikus)... Az 576 témára már válaszoltam az előbb és 40-50 sor eltelte óta még nem változott a véleményem — a továbbiakra még nem merek, mert az értelmesebb ember biztos belátja, hogy másnak van igaza. Bizonyára nagy személyi kultuszt építek ki magam körül, mert mindenkinek csak áhítatosan tapsolva szabad CoV-ot olvasnia (a személyi kultusz fogalmához bizonyára hozzátartozik az is, hogy névtelen leveleket közlök le, amely az egekig magasztalja a CoV-ot). "Mindenkit elküldök melegebb éghajlatra, aki bírál" — miért mit csináljak, gyújtsak örömtüzeket? Akkor inkább CoVboy Tours to Sahara. Sajnálom, emberi gyengeség. Önkritikára természetesen nekem is szükségem van, itt következik: ....

.. VAGYOK — CoVboy. A pontok helyére be lehet írni az idevágó jelzőket. Interaktív levelezés. Ha nem elég a hely, akkor azt is meg lehet írni és egy különszámban újabb pontsorokat fogok közölni.

???

Commodore Világ
CoVboy részére
Budapest

Tájékoztatom, hogy egyesületünk a CoV 8. számában megjelent hirdetés alapján felvette a kapcsolatot Rajkó Zoltán székesfehérvári lakossal, az A.S.I. Fantomjával, aki a megküldött tájékoztatója szerint Önnel — mint ön- és közveszélyes alakkal — tartja a kapcsolatot. Kérésünk az volt, hogy kiadványaink szerkesztéséhez jutasson hozzá a GEOS 2,0 elnevezésű programhoz. Nevezett személyben kifejezetten csalódtunk, mivel kiderült, hogy egy gyerekek által illegálisan (cégbíróságnál és adóhatóságnál be nem jegyzett) létrehozott vállalkozásról van szó, Rajkó Zoltán tartalmi és formai megnyilvánulása egyértelműen bizalmatlanságot keltett az egyesület vezetőségében. Kérem, hogy a FIAT 500-asok Egyesületének elnökeként tett észrevételemnek lapjában helyt adni szíveskedjen.

HOROG ZSOLT, elnök, FIAT 500-asok Egyesülete, Debrecen

CoVboy: Helyt szívesen adok, mert az ingyen van — de nem értem, hogy mi közünk van nekünk ehhez. Az olvasók hirdetéseinek alapját nem tudjuk és nem is akarjuk ellenőrizni (ha nem tévedek, ez is le volt írva a CoV-ban). Nincs bejegyezve a cégbíróságnál? Nem csodálom — valószínűleg nem dobálnak tapsikolva működési engedélyeket senki után, ha azzal áll elő, hogy nyugati copyright-os software-eket akar terjeszteni. Egyébként egy valami nem világos: ha Önöknek (mint cégnek) GEOS-ra van szükségük, akkor miért nem vették meg mondjuk a Berkeley Softworks-től (ők gyártják) vagy mondjuk a Novotrade-től (ők forgalmazzák Magyarországon)? Az előbbiről nincs pontos infóm, de a Novotrade gyaníthatóan be van jegyezve a cégbíróságon. Az viszont szinte biztos, hogy mindkettőnél alkalmasint fizetni kell a programért...



Happy Xmas — The War is over!

CoVboy: Gondolom világos, hogy miért választottam egy Lennon-idézetet alcímnek (nem németajkúak részére le is fordítom: A háborúnak vége — éljen november 7!). Ugyan a CoV 7-ben esdekeltem, hogy a képzeletbeli PLUS4/64-"háború" ügyével nem akarok foglalkozni és egyébként is felejtsétek már el ezt a marhaságot — azóta már a harmadik kamiont kell bérelnem, ami azokat a leveleket szállítja a MÉH-be, amelyek a témával kapcsolatban érkeztek:

...Legszívesebben kitekerném a nyakad! Bocs! Huhh! Oké türtőztetem magam! Prokop Gábor levelére adott válaszod dühített fel ennyire. Mi az, hogy a PLUS/4 rosszabb mint a 64 /fuuuuuj/. (**Ezt ki mondta? Én csak néhány tényt soroltam fel... — CoVboy**), ez ellent mondana minden logikának! Talán a fejlődés visszafelé halad??? Tudd meg, hogy ezentúl minden 64(38 Kb hihi)-

esbe belerúgok, amit csak látok! (**Azt hiszem, nem ezt nevezi a gyári kézikönyv rendeltetés-szerű használatnak... – CoVboy**) (...) Minden szuper PLUSZ/4 tulajdonos nevében követelek még legalább két lapot a gépemnek. Azt hiszem, ezt nem mered leközölni! De ha mégis benne lesz az újságban, hát PLUS/4-esek, a mi gépünk a legjobb!!! DUGONICS TIBOR, Budapest

... a levélben Prokop Gábor kb. egy zsebszámológépnek minősíti a 64-est. Szerinte a Plusi felbontása 1024x1024. Rövid számolás után kiderül, hogy ehhez 128 kbyte kell – hogy férhetett ez bele a 64K-s Plusiba? (**Van ilyen, de ez software lehetőség – a hardware akkor is csak 320x200-at produkál – CoVboy**) Búcsúzóul ajánlom neki, hogy próbáljon meg írni egy sprite-kezelő rutint, amely figyeli az ütközéseket, tekintettel van a prioritásokra, esetleg nagyítja is a sprite-ot. Hát akkor éljen a Plusi (Born a champion). DÖRÖGDI ANDRÁS, Budapest

... Prokynak nem válaszoltál: megfelel-e neked a +4 BASIC-je vagy a 64-é jobban tetszik? (**Egyik sem tetszik – CoVboy**) Csak úgy mellesleg: tapasztalatom szerint a 64'erek kb. felének tudása a LOAD "BAT MAN",8 és a RUN parancsok szintjén tetőzik. Amúgy egyetértek Prokyval és követelem Pigmy nemzeti hőssé nyilvánítását! (**Jó, majd szólok a Parlamentben... – CoVboy**) Ki mondta, hogy a +4 software/hardware jó – Proky a gépről beszélt. A Plusinak egy Minusa van: okos, meg kicsi, meg ügyes, csak elkésett. Szó szerint. Ugyanis amikor Kelet-Európa megtelt 64-gyel, kihozták a star-t. Ez van...
SZIGETVÁRI LÁSZLÓ, Budapest

Méjjen tisszteit Kowwbolyj!
Ne ijedjen meg, a helyesírásommal csak jellemezni próbáltam a 64-est. Azt hiszem sikerült is. A CoV 7-ben azt írták a PLUS4-esről, hogy köcsögduda!? Hallott már a DIGITAL BOX 1-ről??? Tudja ez egy fogalom, amit nem lehet összehasonlítani a 64-es "zenéjével". A múltkor softverháttérrel dicsekedett!!? Tudja, ha majd a PLUS4-es is egy vén kiöregedett agyrém lesz (ha lesz), akkor majd én is így – talán még jobban – tudok dicsekedni a softverháttérrel! Na de hol van a mi szeretett 64-esünkből a gépi kód. Ja, a segédprogram... Míg maga betölti a "köcsögdudájához" a segédprogramot, addig én már rég megírtam a programom. Hoppá! A grafikáról meg kár vitatkozni. Egyértelmű, hogy a PLUS4-es grafikája jobb: pl. HOLLYWOOD POKER. Azt hiszem sikerült összehasonlítanom a számítógépet a kompatibilis számológéppel.
Tisztelettel: BOBO, Nagykanizsa.

CoVboy: Ennyi elég is lesz a nagy háborúságból – lehet befejezni és értelmesebb elfoglaltság után nézni. Ja, a "nemzeti hős" (PIGMY) véleménye se rossz: azt írta, hogy ha programozni akar, akkor a Plusit használja, ha játszani, akkor a 64-et. Persze nem mindenkinek van mindkettő, így ezeknek javaslom, hogy a közös halmazt vegyék inkább figyelembe, ami úgy hangzik: Commodore. Tehát végeredményhirdetés következik: a hosszabbítás és a 11-es rúgások után az eredmény 1:1 maradt, tehát ma megosztott díj kerül kiosztásra. A háborúnak vége – ennyi bőven elég volt belőle.

Visszajáró lélek

Helló CoVboy!
(Eredetileg CoVinart akartam írni, de az sajnos női név...). Hát tényleg idegesítő volt: mármint az, hogy csak a Nr. 2 levelet kaptam meg (eddig). Most 10-e van, este (délután) fél tizenegy. Ideális levélírási idő... Mentségül a TIMES OF LORE-t említeném, az miatt keltem fel ilyen korán. (...) Akkor nekiesek, hátha sikerül (letörölni vagy) megoldani. (...) A nagyobbik húgom veri szét a falat: szerinte hangosan szól a magnó, úgyhogy hangosabbra kell vennem, hogy ne halljam az óbégatását. Amúgy Queensryche szól. Hallottál már róluk? (**Hogyne, ez valamilyen új típusú lábfrissítő spray – CoVboy**) (Nem mintha érdekelne...) ...Kezdem ott, hogy végre ismét fordult egyet a világ. Valahol biztos kiborult a bili, de engem nem (is kicsit) érdekel a prolitika. Ez a (458 fokos) fordulat felénk 1990. június 004-én CoVetkezett be, ugyanis aznap jelent meg városomban a májusi sütésű, legfrissebb CoV. Ezt májusi lózungom utolsó nyugdíjjárulék-kenyérjegyszelvényén loptam. Tetszik, mint az előző hét. Mi lesz velem nyáron CoV nélkül??? Elmegyek nyaralni Kota Kinabaluba! Majd küldök szagoslapot (illatosított képeslapot). Kitelik tőlem... vagy normálisnak nézek ki? (**Isten ments, hogy ilyet állítsak!... – CoVboy**) Szóval – szokásodhoz híven – a végén kezdtem a betűfalást, remélve, hogy saját nevem is fellelem valahol... Végülis ez nem történt meg, bár az "egy másik súlyos eset" c. levélben felismertem első neked küldött irományom. Összefoglalásképpen (hogy legalább a lényeget felfogd): lehagytad a nevem a levelem végéről!!! Ezzel első vagyok a CoV-történelemben (ha jól emlékszem)... Pár percet józanul (?) gondolkodtam (?), hogy miért toltál ki velem; majd rájöttem, hogy minden rosszban van valami jó is. Néha. (Élő (?) példa a szotyializmus) Esetemben ez azt jelenti (fel), hogy firkálmányomban megnevezett személyek előtt is ismeretlen maradbok. (**Jó, akkor MEZŐ ISTVÁN, Gyöngyös – CoVboy**) (...) Más. A rendelkezésemre álló datákból kiszámoltam, hogy Te előző életedben Vlagyimir Iljics Sztálin voltál. Na, kis uljanovi grúz, ehhez mit szólsz??? (**Correct. Bonus 500 points – CoVboy**) Az adatok forrása egyébiránt a (mikro)világútleveled, hogy ezt kitől vagy honnan szerváltam össze, az legyen titok (35/20). Ha (ezek után) érdekel: én az előző életemben Edgar A. Poe (ejtsd: Edgár apó) voltam, azelőtt pedig Jeanne d'Arc (ejtsd: Ubul). (...) Ha már megint itt tartok: elég furcsán írtad be azt a levelet – bár lényegi eltérés nincs, de olyan jó valakit szidni, még ha az egy "ismerős" is... Talán emlékszel: helyesírási hiba nem volt, csak gépelési. Ezeknek Te kijavítottad a felét (kettőt), a másik felét (négyet) nem. Egy szó kimaradt (ááá!), egyet felcseréltél – tekintélyes lajstrom, nem? Na és az utóirat!? Elsumákoltad?? (**Hiába, a nyomda ördöge... – CoVboy**) Ja, az apróhirdetés. Természetesen vicc (úgy veszem hüje vaty, Te mondtad!), de ha kimarad, sorsod görbéje átpártol a dinoszauruszok koordinátarendszerébe. Sőt – kell a keret is!!! Lehet, hogy feltűnési viszketegségem van? Majd lenézek a bőrgyógyászatra, állítólag csinos, fiatal doktornő rendel. (A férje meg minden reggel elsétál az erkélyem alatt, az az egy cserép pedig igazán nem fog hiányozni...) Postaládám amúgy nincs, tehát nincs semmi vész. Viszont ha bejön a tervem, meglesz a gyújtós (és más) télire. Ezt persze ne kösd senki orrára – úgysem hinnék el neked. A játékokról: A TIMES OF LORE már halad. Sebők Gabinak üzenem, hogy a POOYAN-ban csak ooyankor fogja a birka a nyilat, ha CoVboy-vadászatra indul. Amúgy az nem is birka, hanem egy cracker, aki nem szedte ki a DRILLER-ből a védelmet... A HEROES OF LANCE-t félreértetted. Van leírásom (illetve egy papírdarab fordításokkal és tanácsokkal) és térkép (map) is. Ha tényleg biztosan lemegy a Tökandmákdaráión, elküldöm. Becsszó!!! Ó – vége az ELITE-nak? Folytatást követelek: új 3D akciót (STELLAR SEVEN). Űrhajótípusok... ohom. Hát több van? Sajnos mindig csak egy pontot láttam, majd egy eloszló hulladékfelhőt. Kár, hogy nincs érzékem az ilyesmihez. Kellene a BOSSZÚ példamondata is – amivel beslattyogok a kolostorba. (...) Természetesen magánlevélben gondolom a dolgot, senkinek sem adom tovább stb. Tehát intra muros (a másik húgom szingalézül tanul)... Cserébe templomjaiban mindenki áldani fogja a nevedet, a sírodon pedig lesz friss virág (már vettem is egy csokor cirsium arvense-t...) és számíthatsz egy jóbarátra is, amíg valami baj nem ér... Sőt, sörügyileg is támogatlak... könyörgöm egy mondatot! (**Az úgy már egészen más! A példamondat:** MEGVESZ PROGRAM RÁTKAI **és** ELOLVAS ISMERTETŐ – **CoVboy**) Végezetül néhány kérdés (túl kíváncsi vagyok!): Ki az a Kis Gettó és a 40 aljas? Ali baba atomkori kiadása? Van Nagy Gettó is? Te (én)? Hallottál az 576 Kbyte-ról? Nem fenyeget benneteket? (**Dehogynem! Úgy hallottam, összeesküvést szőnek, hogy letöröljék a PIRATES-emet... – CoVboy**). Ha most válaszolsz egy ideig nyugtod lesz tőlem (holnapig), s ha a jövőben valamely levelem ismét be akarod tenni a CoV-ba, ne írj nevet, csak ezt a szignót SON OF GOD. A szerénység is hízlal, ugye? Megyek futni... (Már látom, hogy "Kedves Fiam!" megszólítás lesz a válaszleveledben...) U.i.: Ezt még mind kevesiem, tehát megint kapsz egy mellékletet. Ezúttal nem egy levél az, hanem egy mese. Olvasd el... utána azt csinálsz vele, amit akarsz. (**Felgyújtottam – CoVboy**). Előre szólok, hogy a mese az utolsó cseppig józan a sárga földig. Nagy helló!!!

CoVboy: A mesét terjedelmi okok miatt (4 oldal) nem közlöm, bár nagyon tanulságos és néhány alkalommal kiakadt tőle az állkapcsom. Ha lesz korlátozott példányszámban (max. 2 millió) megjelenő "More CoVboy News" **(vagy tán jobb cím lenne az "Esti Bierlap"?), akkor majd ott szorítok neki helyet. Valószínűleg az eddigiek is rávilágítottak eme ámokfutó egyén lelkivilágának sötét zugaira (az ápolókat postáztam). Tájékoztatásul közlöm, hogy a CoV HQ-t erőditménynyé alakítottam át és a postásnak ezentúl 2 km távolságból fel kell mutatnia a leveleket – ha a távcsövemen keresztül valamelyiken megpillantom a nevedet, akkor azonnal minden lő-, hajító-, kézi- és nukleáris fegyverből tüzet nyitok rá.**





"ITT AZ ÚJSÁG!" "ITT A COMMODORE VILÁG!"

A COMMODORE VILÁG már a
Médiaprint Kft. standjain is!
Keresse az emblémánkkal, ill. jelszóval (*Itt az újság!*)
megjelölt standjainkat (zöld sátrak, pavilonok).
Keresse a **CoV**-ot nálunk is!

MÉDIAPRINT Kft.

Kószó József
KAPUK

Kb. 210 oldal, 290,- Ft

A szerző nagy sikerű könyveiben szisztematikusan sorra veszi a házépítés alapelemeit, népszerű, nemcsak a tervező és kivitelező szakemberek, hanem az építtetők számára is használható, érthető formában. Ezúttal a kandallók, lépcsők, ablakok, ajtók után a kapukkal és kiegészítő berendezéseikkel foglalkozik. Kis elméleti bevezető után a hazánkban gyártott különböző anyagú kapukat ismerteti a gyártók információi alapján, részletes rajzokkal, adatokkal. Foglalkozik a vagyonvédelmi, árnyékoló- és automatikus nyitóberendezésekkel is. A könyv 200 vonalas ábrát, 120 színes és fekete-fehér fotót tartalmaz.

Tartalom:

A kapuk általános ismertetése / A kapuk épületfizikai tulajdonságai / Főbb kapufajták / Hazai kapufajták / A kapuk szerelvényei.





Kiadványaink megvásárolhatók a **Műszaki Könyvkiadó Kandó Kálmán Könyvesboltjában** (*Bp. V. Bajcsy-Zsilinszky út 20.*), és megrendelhetők az alábbi címen:

KANDÓ KÁLMÁN KÖNYVESBOLT
Budapest 5. Pf.: 581, 1374



Tisztelt Olvasóink!

Ezúton értesítjük Önöket, hogy a **SPECTRUM VILÁG 25.** jubileumi száma kb. november végén jelenik meg, dupla terjedelemmel, azaz 64 oldalon sok-sok leírással, térképpel, ötlettel, mindössze 98,- Ft-ért. **A CoV 10**. számában a várható tartalomról is szólunk majd! Addig is türelmüket kérjük!